

Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)

International application number: PCT/JP05/008008

International filing date: 27 April 2005 (27.04.2005)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: JP
Number: 2004-163882
Filing date: 02 May 2004 (02.05.2004)

Date of receipt at the International Bureau: 02 June 2005 (02.06.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse

12.05.2005

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日
Date of Application: 2004年 5月 2日

出 願 番 号
Application Number: 特願2004-163882

パリ条約による外国への出願
に用いる優先権の主張の基礎
となる出願の国コードと出願
番号

The country code and number
of your priority application,
to be used for filing abroad
under the Paris Convention, is

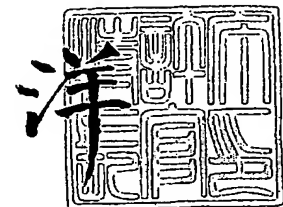
J P 2004-163882

出 願 人
Applicant(s): 株式会社セガ

2005年 4月20日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

小 川



【書類名】 特許願
【整理番号】 P040026
【提出日】 平成16年 5月 2日
【あて先】 特許庁長官 殿
【国際特許分類】 A63F 1/02
A63F 1/06
A63F 13/00

【発明者】
【住所又は居所】 東京都大田区羽田一丁目2番12号 株式会社セガ内
【氏名】 植村 比呂志

【発明者】
【住所又は居所】 東京都大田区羽田一丁目2番12号 株式会社セガ内
【氏名】 相墨 鑑一

【特許出願人】
【識別番号】 000132471
【氏名又は名称】 株式会社セガ
【代表者】 小口 久雄

【手数料の表示】
【予納台帳番号】 030155
【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】
【物件名】 特許請求の範囲 1
【物件名】 明細書 1
【物件名】 図面 1
【物件名】 要約書 1

【書類名】特許請求の範囲

【請求項 1】

複数種類のカードに記録されたそれぞれのコードを読み込むコード読み込み手段と、
前記読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、

前記生成されたキャラクタの評価を、前記組み合わせたコードに基づいて行うキャラクタ評価手段と、

を有するカードゲーム装置であって、

前記複数のコードのうち、第 1 のコードに対応する前記キャラクタの一部を構成する第 1 の部位データと、第 2 のコードに対応する前記キャラクタの他の一部を構成する第 2 の部位データおよび第 3 の部位データと、前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータとを少なくとも記憶する記憶手段を有し、

前記キャラクタ生成手段は、

前記ベースキャラクタデータを読み出してベースキャラクタ画像を生成するベースキャラクタ画像生成手段と、

前記第 1 のコードが読み込まれたとき、該第 1 のコードに対応する前記第 1 の部位データを前記記憶手段から読み出して、前記ベースキャラクタデータの一部を前記読み出した第 1 の部位データに変更する第 1 の部位変更手段と、

前記第 2 のコードが読み込まれたとき、該第 2 のコードに対応する前記第 2 および第 3 の部位データから 1 つの部位データを選択して読み出して、前記ベースキャラクタ画像の一部を前記選択された第 2 および第 3 のいずれかの部位データに変更する第 2 の部位変更手段と、

前記第 2 のコードが再度読み込まれたとき、該第 2 のコードに対応する前記第 2 および第 3 の部位データから、前記第 2 の部位変更手段により選択された部位データ以外の部位データを選択して読み出して、これを前記第 2 の部位変更手段により選択された部位データまたはベースキャラクタ画像の一部と変更する第 3 の部位変更手段と、

前記第 1 および第 2 および第 3 の部位変更手段の少なくともいずれかにより変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するキャラクタ画像生成手段と、

を有することを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項 2】

複数種類のカードに記録されたコードを順次読み込ませることにより、該読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成する、コンピュータで実行可能なキャラクタ生成プログラムであって、

前記複数のコードのうち第 1 のコードが読み込まれたとき、該第 1 のコードに対応する前記キャラクタの一部を構成する第 1 の部位データをメモリから読み出して、前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータの一部と変更するステップと、

前記複数のコードのうち第 2 のコードが読み込まれたとき、該第 2 のコードが以前に読み込まれたことがあるか否か判定するステップと、

前記判定により、前記第 2 のコードが以前に読み込まれたことが無いと判定されたとき、該第 2 のコードに対応し、前記キャラクタの一部を構成する第 2 の部位データをメモリから読み出して、これを前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータの一部と変更するステップと、

前記判定により、前記第 2 のコードが以前に読み込まれたことがあると判定されたとき、該第 2 のコードに対応し、前記キャラクタの一部を構成する第 3 の部位データをメモリから読み出して、これを前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータの一部または前記第 2 の部位データと変更するステップと、

前記第 1 および第 2 および第 3 の部位データの少なくともいずれかにより変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するステップと、

を有することを特徴とするコンピュータで実行可能なキャラクタ生成プログラム。

【請求項 3】

請求項 2 記載のキャラクタ生成プログラムがコンピュータ上で実行可能に記録された記録媒体。

【書類名】明細書

【発明の名称】遊戯カード

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊戯カードを使用したゲームシステム、それに用いられる遊戯カード及びそれに用いられるゲーム情報記憶媒体に関し、特に例えば遊戯カードに表示されたキャラクターに関連するゲームプログラムを記憶したゲーム情報記録媒体と遊戯カードを組合せて電子ゲーム又はビデオゲームと遊戯カードを関連付けてプレイできるゲームシステムと、そのゲームシステムに用いる遊戯カードとゲーム情報記憶媒体に関する。

【背景技術】

【0002】

遊戯用カードとしてトランプカードが一般的であり、近年ではトレーディングカードなどの各種遊戯用カードが大人を中心に人気を集めている。

近年ではトレーディングカードとゲーム機を組合せて遊べるようにしたシステムが登場している。

これは遊戯カードを使用したゲームシステムに用いられる遊戯カードとして、複数の遊戯カードは、各カードを使用してカード遊戯を行うものであって、その一方面にそれぞれにキャラクターの図柄と能力データが印刷され、異なるキャラクターの図柄が描かれたカード別に、少なくとも当該キャラクターの識別コードと当該キャラクターの個性を表現するための個性表現データとを幾何学的読出可能に記録し、前記個性表現データが前記外部情報読取手段によって読み取られて、前記ゲーム機によるゲームに使用される遊戯カードがある（例えば、特許文献1参照）。

【0003】

遊戯カードを使用したゲームシステムに用いられる遊戯カードとして、複数の遊戯カードは、各カードを使用してカード遊戯を行うものであって、その一方面にそれぞれにキャラクターの図柄と能力データが印刷され、異なるキャラクターの図柄が描かれたカード別に、少なくとも当該キャラクターの識別コードと当該キャラクターの個性を表現するための個性表現データとを幾何学的読出可能に記録し、前記個性表現データが前記外部情報読取手段によって読み取られて、前記ゲーム機によるゲームに使用される遊戯カードがある（例えば、特許文献1参照）。

【0004】

また、デザイン性を損なうことなく情報を印刷したカード及び同カードをゲーム用カードとして用いるために、プレイヤーが肉眼で判別し難い状態でゲーム用情報が印刷されているゲーム用カードと、前記ゲーム用カードに印刷された前記ゲーム用情報を読み取り、それをゲーム機に入力するためのカードリーダーを含むカードゲームシステムがある（例えば、特許文献2参照）。

【0005】

こうした状況を背景に本願出願人から、甲虫の対戦をテーマにした遊戯カードを用いて、カード入力して遊ぶ遊戯装置が発表されている。この遊戯装置では、甲虫をコンピュータグラフィックス技術により、ディスプレイモニター上に映し出し、甲虫をあらゆる角度から動画表示して遊ぶようになっている。

【0006】

遊戯の内容は、甲虫同士を闘わせるカード格闘ゲームであり、ムシカードとわざカードを組み合わせ、遊戯装置に設けたカードリーダーからこれらのカードを入力し、ジャンケン方式で格闘させるもので、本物そっくりに再現された世界の甲虫と、それらが繰り出す必殺技が醍醐味となっている。

わざカードは、打撃わざ、はさみわざ、投げわざを一枚ずつ全部で三枚まで同時に使え、ムシとは思えないプロレスばりの名前がついたわざで攻撃要素が盛りだくさんで昨今のカブトムシブームを背景にして男児を中心に人気を博している。

【0007】

この遊戯装置に用いるカードはトレーディングカード同様に裏面は同一の模様であり、表面のみにそのカード特有の絵柄が設けてあり、カードの表裏の左右側辺にはバーコードが印刷してある（例えば特許文献3参照。）。

【0008】

上記の甲虫同士を闘わせるカード格闘ゲームでは、テーマからして男児好みの製品となっており、女児の参加率が低いのであった。そのため女児向けの製品開発が望まれていた。

女児向けのテーマとしては、着せ替え遊びがあり、これは女児なら必ず興味を持つテーマである。

【0009】

本願出願人はこの着せ替え遊びの遊戯装置として、2001年9月13日に日本マクドナルド株式会社のファミリー層店舗向けにタッチパネル式の「マクドナルドのタッチであそぼ!」を開発した。この遊戯装置は、タッチパネル式のモニターを採用し、利用者は指でタッチパネルに触れるだけの簡単な操作で各種のゲームが遊ぶことができる。

【0010】

この中のゲームの1つに、図27に示す「すてきなおひめさま」というゲームがある。これは、登場する少女01に好きなおしゃれを施し、ダンスパーティーで踊らせるゲームで、モニターにタッチすることで少女のデザインや色を変えて楽しむことができる。

図27(A)の少女の周りに配された髪型02、ドレス03、化粧04、アクセサリ05のアイコンに手を触れると、それぞれの作成画面に移る。少女01に触れると、少女は後ろに下がりながら振りかえるので、全身を見ることができる。ダンスパーティー06のアイコンにタッチするとお城で王子さまとダンスを始める。もどる07のアイコンに触れるとゲームが終了し、メニュー画面に戻る。

【0011】

ここで髪型02のアイコンに触れた場合の図27(B)に示す髪型作成画面では、少女の顔08が大きくなり、いろいろな髪型09のアイコンに手を触れることで髪型をその髪型にすることができ、色010のアイコンに触れると、その色に髪の毛の色が変わります。少女08に触れると、後を振り返り、後姿を確認することができる。もどる011のアイコンでは作成中の髪型で、1つ前の画面に戻る。

【特許文献1】 特開2001-334012号公報（第7頁、図1）

【特許文献2】 特開2002-224443号公報（第4頁、図5）

【特許文献3】 特願2003-079084号公報（第4頁、図5）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0012】

上記のすてきなお姫さまでは、着せ替えはタッチパネルに表示された各種のアイコンに手を触れて変更するもので、ダンスもお城でのダンスパーティーのみであり、どのような服装にするかを決めるのにTPOを反映させるようなことはなく、単純過ぎるのであった。髪型もお城でのダンスパーティーに合わないものを選んでも、とくにスコアはないので、ダンスする動画のみで、なんか変と親子で言う程度のものであり、とくに遊戯性とかには乏しいのであった。

【課題を解決するための手段】

【0013】

本願発明は上記課題を解決するために、複数種類のカードに記録されたそれぞれのコードを読み込むコード読み込み手段と、前記読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクターを生成するキャラクター生成手段と、前記生成されたキャラクターの評価を、前記組み合わせたコードに基づいて行うキャラクター評価手段と、を有するカードゲーム装置であって、前記複数のコードのうち、第1のコードに対応する前記キャラクターの一部を構成する第1の部位データと、第2のコードに対応する前記キャラクターの他の一部を構成する第2の部位データおよび第3の部位データと、前記生成されるキャラクターのベースとなるベ

ースキャラクタデータとを少なくとも記憶する記憶手段を有し、前記キャラクタ生成手段は、前記ベースキャラクタデータを読み出してベースキャラクタ画像を生成するベースキャラクタ画像生成手段と、前記第1のコードが読み込まれたとき、該第1のコードに対応する前記第1の部位データを前記記憶手段から読み出して、前記ベースキャラクタデータの一部を前記読み出した第1の部位データに変更する第1の部位変更手段と、前記第2のコードが読み込まれたとき、該第2のコードに対応する前記第2および第3の部位データから1つの部位データを選択して読み出して、前記ベースキャラクタ画像の一部を前記選択された第2および第3のいずれかの部位データに変更する第2の部位変更手段と、前記第2のコードが再度読み込まれたとき、該第2のコードに対応する前記第2および第3の部位データから、前記第2の部位変更手段により選択された部位データ以外の部位データを選択して読み出して、これを前記第2の部位変更手段により選択された部位データまたはベースキャラクタ画像の一部と変更する第3の部位変更手段と、前記第1および第2および第3の部位変更手段の少なくともいずれかにより変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するキャラクタ画像生成手段と、を有するカードゲーム装置としてある。

【0014】

さらに本願では上記課題を解決するために、数種類のカードに記録されたコードを順次読み込ませることにより、該読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成する、コンピュータで実行可能なキャラクタ生成プログラムであって、前記複数のコードのうち第1のコードが読み込まれたとき、該第1のコードに対応する前記キャラクタの一部を構成する第1の部位データをメモリから読み出して、前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータの一部と変更するステップと、前記複数のコードのうち第2のコードが読み込まれたとき、該第2のコードが以前に読み込まれたことがあるか否か判定するステップと、前記判定により、前記第2のコードが以前に読み込まれたことが無いと判定されたとき、該第2のコードに対応し、前記キャラクタの一部を構成する第2の部位データをメモリから読み出して、これを前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータの一部と変更するステップと、前記判定により、前記第2のコードが以前に読み込まれたことがあると判定されたとき、該第2のコードに対応し、前記キャラクタの一部を構成する第3の部位データをメモリから読み出して、これを前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータの一部または前記第2の部位データと変更するステップと、前記第1および第2および第3の部位データの少なくともいずれかに変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するステップと、を有するコンピュータで実行可能なキャラクタ生成プログラムとしてある。

【0015】

尚さらに、本願では上記課題を解決するために、上記のキャラクタ生成プログラムがコンピュータ上で実行可能に記録された記録媒体としてある。

【発明の効果】

【0016】

本願発明では第1のコードと第2のコードからキャラクタ画像を生成することができるという利点がある。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

【0018】

以下、本発明に係る遊戯カードホルダを遊戯装置との関連とともに、その実施形態を図面に示した実施例を参照して詳細に説明する。

【実施例1】

【0019】

図1にはカード入力可能な遊戯装置の一例を示す。図1(A)は正面図であり、図1(B)は側面図である。

遊戯装置 1 は、高さ 130 cm ほどの縦型の筐体の中央手前に張出した操作卓 2 を設け、操作卓 2 の中央にはカードリーダ 3 がカードを縦方向にスキャンできるように取り付けられている。カードリーダ 3 の左右両側の操作卓上にはそれぞれ 1 つの押すことにより入力する入力ボタン 4 が設けてある。操作卓 2 の上側にはディスプレイモニター 5 が正面向きに筐体に取り付け正面はモニターカバー 6 で覆われている。筐体の下部中央にはカード取り出し口 7 が設けてあり、筐体内のカードベンダー 8 から遊戯カードが払い出されるようになっている。操作卓 2 の左下にはコインセレクター 9 があり、カード取り出し口 7 の左側にはキャッシュボックス 10 がある。さらに操作卓の右下にはスピーカ 11 があり、ゲーム中の様々な効果音が出力される。

【0020】

本願遊戯装置は、女兒向けカード払い出し遊戯装置となっている。遊戯者はゲーム代金となる硬貨をコインセレクター 9 に投入することで、カードベンダー 8 からカード取り出し口 7 に遊戯カードである、おしゃれ魔法カード C が払い出される。このおしゃれ魔法カード 20 をゲーム中にカードリーダ 3 でスキャンすると、ディスプレイモニター 5 に映し出される魔法の少女のキャラクターに着せ替えさせることができる。

【0021】

図 2 乃至 5 は本願遊戯装置に用いる遊戯カードの一例である。

本遊戯カードはトランプサイズと呼ばれる縦 88 mm で横 63 mm のカードである。いずれのカードも厚手の紙製である。

本遊戯装置 1 が遊戯時にカード取り出し口 6 に払い出す遊戯カードは 4 種類であり、それぞれ頭部、胴体部、足部に関するカードと、特殊なおしゃれをするカードである。遊戯カードであるおしゃれ魔法カードについて説明する。

【0022】

図 2 (A) はおしゃれカードのなかでヘア&メイクアップカードの表面である。このカードの左上にはカードの属性を表す H というデザイン文字がハート 21 の中にあしらわれており、カードの上縁にヘア&メイクアップカードとカードの属性名が付された属性名表記欄 22 となっている。その右横には三桁の数字が付されており、これはそのカードがヘア&メイクアップカードの中のアイテム番号を示す番号欄 23 となっている。カードの左縁にはハートの下方にバーコード 24 a が付されている。

中央にはその属性の中でのアイテム番号に対応した顔部分の肖像画 25 が描かれている。ここではクレオパトラヘアの絵柄が描かれており、肖像画 25 の下側にはその特徴に対するコメントが記載されたコメント表記欄 26 となっており、「こせいてきでヘア+オレンジメイク=モードガール。はでなコーデにもばっちり合いそうだね。」と記されている。カードの下縁はクレオパトラヘアと名称が付された名称表記欄 27 となっている。

図 2 (B) はおしゃれ魔法の裏面である。裏面は表面のバーコード 24 の付された縁と同じ縁側に表面のバーコード 24 a と同一のバーコード 24 b が付されている。このバーコードの位置は表面のバーコードとカードの縁からの距離が同じ位置にある。縦方向の位置は裏面の方がカードの上縁から付されているが、表面のバーコード 24 a と長さ、幅、バーコードの内容は同じである。カードの上側には本遊戯の遊戯名称が表記された遊戯名称欄 28 があり、カードには二人の少女(魔法)の肖像画 29 が描かれている。裏面は本遊戯カードでは何れの属性においても統一された絵柄となっており、属性が分りやすいようにかく属性で背景の色が異なることと、カード毎にバーコードの内容が異なるが見たではバーコードの違いは判別不能である。

【0023】

図 3 にはドレスアップカードの表面を示す。おしゃれ魔法カードのうちドレスアップカード 30 は、属性を表す D というデザイン文字がハート 31 の中にあしらわれており、カードの上縁にドレスアップカードとカードの属性名が付された属性名表記欄 32 となっている。その右横には三桁の数字が付されており、これはそのカードがドレスアップカードの中のアイテム番号を示す番号欄 33 となっている。カードの左縁にはハートの下方にバーコード 24 a が付されている。

中央にはその属性の中でのアイテム番号に対応した体部分の服装画 35 が描かれている。ここではキューティセーラーの絵柄が描かれており、服装画 35 の下側にはその特徴に対するコメントが記載されたコメント表記欄 36 となっており、「あこがれのセーラふくをかわいいくアレンジしているね。むねの大きめのリボンが目立ちポイント。」と記されている。カードの下縁はキューティセーラーと名称が付された名称表記欄 37 となっている。

。

裏面は図 2 (B) と同一デザインである。

【0024】

図 4 にはフットウェアカードの表面を示す。おしゃれ魔法カードのうちフットウェアカード 40 は、属性を表す F というデザイン文字がハート 41 の中にあしらわれており、カードの上縁にフットウェアカードとカードの属性名が付された属性名表記欄 42 となっている。その右横には三桁の数字が付されており、これはそのカードがフットウェアカードの中のアイテム番号を示す番号欄 43 となっている。カードの左縁にはハートの下方にバーコード 44 a が付されている。

中央にはその属性の中でのアイテム番号に対応した足部分のシューズ 45 が描かれている。ここではクロスリボンのシューズの絵柄が描かれており、シューズ画 45 の下側にはその特徴に対するコメントが記載されたコメント表記欄 46 となっており、「クロスしたりボンと左右のダイヤがちょっとセクシーだね。大人っぽいコーデにあわせてみて。」と記されている。カードの下縁はクロスリボンと名称が付された名称表記欄 47 となっている。

。

裏面は図 2 (B) と同一デザインである。

【0025】

図 5 はおしゃれ魔法カードのなかのスペシャルアイテムカードの表面を示す。

図 5 (A) は髪の色を変えることができるカードを示している。

おしゃれ魔法カードのスペシャルアイテムカード 50 は、属性を表す S というデザイン文字がハート 51 の中にあしらわれており、カードの上縁にスペシャルアイテムカードとカードの属性名が付された属性名表記欄 52 となっている。その右横には三桁の数字が付されており、これはそのカードがスペシャルアイテムカードの中のアイテム番号を示す番号欄 53 となっている。カードの左縁にはハートの下方にバーコード 54 a が付されている。

中央にはその属性の中でのアイテム番号に対応した髪の色が異なる 4 つの肖像画 55 が描かれている。

4 つの肖像画 45 の下側にはその特徴に対するコメントが記載されたコメント表記欄 56 となっており、「かみの色がかわっちゃうミラクルカードだよ。あなたのおしゃれにはどの色がベストかな？」と記されている。カードの下縁は、ミラクルカラーと名称が付された名称表記欄 57 となっている。

【0026】

裏面は図 2 (B) と同一デザインである。

図 5 (B) は肌の色を変えることができるカードである。このカードの中央には顔の肌の色が小麦色に焼けた肌、普通の肌、美白色の肌というように肌の色が異なる 3 つの顔の肖像画 55 が描かれており、名称表記欄 57 にはミラクルファンデーションを表記されている。

これらのスペシャルアイテムカードは、カードリーダーにスキャンする毎に色が変わるようになっている。つまり、スキャンする毎に次の色へと変わり、全ての色分のスキャンをすると次は最初の色に戻るようになっている。

このスペシャルアイテムカードも裏面は図 2 (B) と同一デザインである。

【0027】

毎回、プレイ毎におしゃれ魔法カード 20 がカード取り出し口 7 に排出されることで増えていく。そして手持ちのカードを組合せることで、いろいろなおしゃれを楽しむことができるのである。

ゲームには普段は仲良しなのに、おしゃれのこととなるとお互いにムキになりライバルとなる2人のおしゃれ好きな魔法の少女が登場する。遊戯者はそのいずれかの少女となることができる。

【0028】

一人の少女ラブは、ちょっとドジだけれど明るく愛くるしい14歳の魔法で、応援したくなるタイプ。そして、おしゃれのことになるとムキになる。キュートなおしゃれが大好き。

【0029】

もう一人の少女ベリーは聡明でクールな14歳の魔法でお金持ちのお嬢様風。やはりおしゃれのことになるとムキになる。お嬢様系のおしゃれが大好き。

おしゃれ魔法カードを使い、自分をおしゃれに変身させることができる。

【0030】

図6は、遊戯カードをスキャンしている状態を示す斜視図を示す。遊戯者はおしゃれ魔法カード20を手持ってカードリーダー3の手前側からカードを斜め横にして手前下側に引きカードをスキャンする。この際におしゃれ魔法カードのバーコード24は下側になるようにする必要がある。おしゃれ魔法カード20にはカードリーダー3が読める位置にバーコード24a、24bが付してあり、いずれの方向に動かしてもカードリーダー3が読めるようになっており、手前側から向側へスキャンしてもよい。

【0031】

図7はカードリーダー本体の三面図を示す。図4(A)はカードリーダー本体の平面図であり、(B)は正面図であり、(C)は側面図である。

カードリーダー本体60は、カードを通すためのカード通路溝61が一定の深さで設けられ各端面62に貫通し、ケーブル63により外部に信号を送ることができる。カード通路溝61の溝幅は、両端面62ほど幅が広がっており、どちら側からでもカードを挿入しやすくなっている。

【0032】

カードのバーコードはカード通路溝61の底面64にカードの側片を垂直に立ててそのままスライドすることにより、読み取ることができる。この際にカードがカード通路溝の底面64に接して正しい姿勢でスキャンするのであるが、手でカードを持ってスライドさせているので、スキャン時にカードが多少傾いても、各図に示すとおり、各方向の傾きがアルファ、ベータ、シータの範囲内であれば許容される仕様になっている。

【0033】

図8はカードリーダー本体の内部構造を示す。図8(A)はカードリーダー本体の平面図である。図8(B)はカードリーダーの内部側面と遊戯カードをスキャンする状態を示す。

基板65に取り付けられたカード検出用光センサー66とカード検出用投光LED67がそれぞれ対となって、カード通路溝に設けた小穴61aを挟んで、カード通路溝61が貫通する各端面近傍に設けられており、カード通路溝61にカードが有ると検出する。何れの端面62からカードが挿入されても検出することができる。

【0034】

カード通路溝61の中ほど位置の片側壁は開口61bしており、カード通路溝の内側には発光ランプ68と読取用光センサー69が基板65に設けられており、発光ランプ68の光は前記カード検出用光センサー66がカードがあることを検出している間、前記開口61bからカード通路溝61内に照射され、カードがスキャンされたカードのバーコードに照射され、その反射光が読取用光センサー69に入力され、基板65の図示しない解析回路にてバーコードのデータをデジタル情報に変換してケーブル63して遊戯装置側の制御回路に解析した出力信号を送信する。

【0035】

上記説明ではカード検出用光センサー66とカード検出用投光LED67を2対取り付けてあり、カードがスキャンしている間のみ読取センサーを動作させるのであるが、これらは無くとも発光ランプ68と読取用光センサー69のみの構成として、発光ランプ68が常

時発光し、スタンバイさせるようにしておくことでカードのバーコードが読み取れるようにしてもよい。

【0036】

[情報処理装置]

図9は、情報処理装置のブロック図を示す。情報処理装置100は、プログラムの実行により全体を制御するCPU101と、情報処理装置100を起動させるためのプログラムを格納するブートROM104と、CPU101によって実行される画像生成プログラムその他のプログラムやデータを格納するシステムメモリ102とを有し、一般的な情報処理プログラムを実行するコンピュータや、カードゲーム等のプログラムを実行する可能なパーソナルコンピュータやゲーム装置などのゲーム情報処理装置に適用される。

【0037】

CPU101によって実行されるプログラムやデータには、ゲームを制御するプログラムやデータのほか、表示すべき画像を生成、制御するためのプログラムやデータも含まれる。

本発明のベースキャラクタデータおよびキャラクタの部位データ、キャラクタ生成プログラム等が相当する。

【0038】

表示する画像を生成するためには、システムメモリ102内に、表示するオブジェクトを構成する3次元ローカル座標データを有するポリゴンデータ（頂点データ）やNURBSデータ（曲面や制御点データ）を格納しておき、CPUやジオメトリプロセッサ（図示しない）によって、これを3次元仮想空間のワールド座標系に配置してローカル座標をワールド座標系に変換する。

【0039】

更に、ワールド座標系に、遊戯者の操作やゲームの進行に伴って生成される視点座標を設定して、この視点から所定の視方向および画角でみた視野範囲にあるオブジェクトを、視点座標を原点とした視点座標系に変換して、この変換されたオブジェクトの座標をレンダリングプロセッサ107に送信する。

【0040】

レンダリングプロセッサ107は、送られてきたオブジェクトの座標に対して、まず、光源処理などの補間処理や、グラフィックメモリ108に格納されたテクスチャデータをオブジェクトに貼り付けてオブジェクトの表面にディテールを施す。さらにレンダリングプロセッサ107は、3次元の立体オブジェクトから、ディスプレイモニター5に表示するために2次元平面（スクリーン）にオブジェクト（ポリゴン）を投影して2次元座標データ（スクリーン座標系）に変換し、Z座標の深さが浅いポリゴン即ち視点座標に近いポリゴンから優先的に表示するようにして2次元画像を生成して、これをCRTや液晶表示装置等のディスプレイモニター5に出力する。

【0041】

すなわち、CPU101、レンダリングプロセッサ107は画像生成プログラムによって制御されて画像生成手段117として機能する。

尚、本発明のキャラクタ評価手段は、CPU101およびシステムメモリ102により構成され、キャラクタ生成手段は、CPU101、システムメモリ102およびレンダリングプロセッサ107、グラフィックメモリ108に相当する。

【0042】

情報処理装置100には、カードに記録されたコードを入力するカードリーダー3、操作入力スイッチ4、投入された硬貨を検出するコインセクタ9等の入力手段およびゲームの途中の結果データを記憶して、次回以降に同じゲームを行う場合にこれを読み出して、続きからゲームを再開するためのバックアップメモリ116が設けられている。

【0043】

情報処理装置100には、音声を生成するサウンドプロセッサ109と、生成される音声のデータを記憶するサウンドメモリ110とが設けられ、サウンドプロセッサ109は

サウンドメモリ 110 に記憶されたデータに基づいて音声のデジタル信号を生成し、D/A 変換器 (図示省略) 等によりアナログ音声に変換してスピーカ 11 やヘッドフォン (図示省略) に音声を出力する。

【0044】

情報処理装置 100 には、プログラムデータ記憶装置や記憶媒体 103 が設けられ、これら記憶媒体 103 に格納されたゲームプログラムやデータがシステムメモリ 102、グラフィックメモリ 108、サウンドメモリ 110 に読み込まれる。

【0045】

記憶媒体 103 に格納されたデータには、ゲームを制御するプログラムやデータのほか、表示すべき画像を生成、制御するためのプログラムやデータが含まれる。

【0046】

これら記憶媒体には、CD-ROM や DVD-ROM のような光学式に読み取り可能な媒体や、マスク ROM やフラッシュメモリ のような電氣的に読み取り可能な媒体も含まれる。

【0047】

情報処理装置 100 には、通信インターフェース 111 およびモデム 114 が設けられ、LAN やモデム 114 を介してネットワーク IN に接続されている。

情報処理装置 100 は、コインセレクタにてゲーム代金に見合う硬貨が投入されると、カードディスペンサーに遊戯カードを払い出す払い出し信号を送り、カードディスペンサー 8 は遊戯カード 1 枚を払い出す。

【0048】

情報処理装置 100 の以上の構成要素はバス等の信号線で接続され、バスアービタ 106 によってプログラムやデータの各構成要素間の入出力が制御されている。

【0049】

本ゲームでは遊戯装置 1 から払い出された遊戯カードであるおしゃれ魔法カードを使い場所に合せたおしゃれをして、いろいろなダンスパーティに参加し、上手にダンスを踊ることでライバルの少女より目立つことが目的となるのである。

【0050】

図 10 にダンスパーティの場所を示す。ダンスパーティの場所としては、(A) ストリート (B) 舞踏会、(C) アイドルステージとなっており、かくダンスステージによって必要とされるおしゃれが変わるのである。おしゃれには TPO が大切なのである。

例えばストリートは昼間の野外でのダンスであり、ヒップホップダンスパーティであり、カジュアルにかっこよく決める必要がある。舞踏会は夜のお城での舞踏会であり、フォーマルドレスで決めて、素敵な紳士とワルツを踊るのである。

アイドルステージは、テレビ局のアイドルコンテストであり、夕方のゴールデンタイムに屋内ステージでかわいいドレスでフリフリダンスを披露するのである。

【0051】

図 11 は本遊戯の全体の進行を遊戯装置のディスプレイモニター画面の絵と共に説明する。

遊戯者は、遊戯装置にゲーム代金となるコイン (硬貨) を投入することでおしゃれ魔法カードが一枚払い出される (P01)。

遊戯者は、2 人の魔法のうちのどちらでプレイするかを好みの魔法の下にある、左右にある入力ボタンのいずれかを押して選択する (P02)。ここでは選択した魔法のキャラクターが現われ、挨拶をする。ここでは魔法ラブを選択している。

【0052】

遊戯者がいずれかの魔法を選択すると、ゲームが開始される。画面は寝坊したラブに魔法のベリーから電話がかかってくる (P03)。

ベリーからの電話は「今日は舞踏会に行く約束でしょう」「王宮に行くんだからちゃんとおしゃれして来なさいよ。今日は絶対に負けないわよ」と挑戦してくる (P04)。

そこでラブのおしゃれを手伝うようにおしゃれ魔法カードを入力する旨の案内となる (

P05)。

ここで遊戯者は手持ちのおしゃれ魔法カードのなかから舞踏会ファッションになるようにおしゃれ魔法カード(ドレスアップカード)をカードリーダーから入力する(P06)。ここで舞踏会に相応しくないファッションを入力すると、再入力を促され別のおしゃれ魔法カードを入力する(P07)。

【0053】

ドレスアップが決まったら、次の属性のカード(ヘア&メイクアップカード)をスキャン入力する。そしてお出かけの準備が整ったら、ダンス会場へワープする(P08)。

ダンス会場に到着するとそこにはライバルの魔女ベリーが待っている(P09)。音楽が始まりダンスバトルが開始され、その会場に対するおしゃれ度が表示される(P10)。

【0054】

そしてダンスバトルが始まり、このダンスバトルではダンス曲の拍子に合わせて、タイミングよく押しボタンを押すのである。ここでボタン入力がタイミングよく行なわれると、画面に表示されている判定結果が○となり、失敗すると×になり、いける度を示すインジケータが増減するようになっている(P11)。

ダンスバトルはスピーカから聞こえているダンスの曲に合わせてボタン入力するのであるが、入力タイミングが悪いのが続くと、ラブの魔法が消えてしまいS03のパジャマ姿に戻ってしまうのである(P12)。

【0055】

そしてうまく入力できるまでダンスバトルのインジケータも増えず、ラブはパジャマのまま舞踏会で踊るはめになる(P13)。

その間にライバルのベリーのインジケータがマックスに到達するとゲームオーバーとなってしまう(P14)。ここでライバルに勝つと次のステージに進むことができるのである。

【0056】

図12は、おしゃれ魔法カードでの着せ替えホーム画面を示している。これは図11でのP05乃至P08で用いる着せ替えホーム画面70である。

おしゃれ魔法カードをスキャンして、選択したキャラクターの着せ替えを行う。おしゃれのポイントはダンス会場で目立つことなので、事前にダンスステージの映像を表示して遊戯者におしゃれのイメージを持ってもらうようにしてある。ここでは背景71としてストリートのステージを示している。これは図10の(A)を背景にしている。

【0057】

ここでは遊戯者は左側のラブを選択したものとして説明する。画面の左側にはラブのキャラクター72aを表示し、ラブは起きたばかりなので寝癖、ノーメイク、パジャマ姿、スリッパ履きである。画面の右側には既におしゃれが済んでいるライバル、ベリーのキャラクター72bを登場させお手本とする。画面の上側の左と右にはそれぞれのキャラクターのおしゃれパワー値73a、73bが示されている。ベリーのおしゃれパワー値はベリーのキャラクター72bでは250となっている。ラブのおしゃれパワー値73aは、パジャマ姿からおしゃれをするに従い表示されていく。さらに「よいおしゃれ」を分りやすくするため、ラブが変身する毎にキャラクターリアクションする。

【0058】

画面の中央上には時計74を示し、時計の針が回り着せ替えできる残り時間を表示する。画面の左側にはこれからラブがおしゃれ魔法カードを入力するに従いどのおしゃれを行なったか分るようにおしゃれカードの属性であるH、D、F、Sのおしゃれアイコン75が表示されている。

画面の下側には警告テロップ表示部となっており、着せ替え画面に移ってから所定ジ時間おしゃれ魔法カードの入力がなかったら、おしゃれ魔法カードの入力を促す表示がでるようになっている。

【0059】

遊戯者は手持ちのおしゃれ魔法カードの中から、ダンスステージのTPOに合うと思われるおしゃれ魔法カードをカードリーダーにスキャンして入力する。この場合、入力する順番はないが、いずれかのおしゃれ魔法カードを入力することで、その入力したカードの属性のアイコンが大きく表示され、その変化が表示される。

【0060】

例えば、ヘア&メイクアップカードをスキャンするとおしゃれアイコン75のうちHのアイコンが大きく表示され、ヘア&メイクアップ画面77に切替わると共に頭部が大映しになり、ラブが回転しながら、入力したカードの髪型、化粧に変身し、Hアイコンがセットさる。そして所定秒数後に着せ替えホーム画面70に戻る。

【0061】

同様にドレスアップカードをスキャンするとおしゃれアイコン75のうちDのアイコンが大きく表示され、ドレスアップ画面78に切替わると共にカメラが引いて全身が映り、ラブが回転しながら入力したカードの服装に変身し、Dアイコンがセットされる。同様に所定秒後に着せ替えホーム画面70に戻る。

さらに同様にフットウエアカードをスキャンするとおしゃれアイコンのうちFアイコンが大きく表示され、フットウエア画面79に切替わると共に膝下がアップで映し出され、ラブがステップを踏みながらモデル回りしながら入力したカードのシューズに変身し、Fアイコンがセットされる。所定秒後に着せ替えホーム画面70に戻る。

【0062】

図示していないがスペシャルアイテムカードをスキャンするとおしゃれアイコン75のうちSのアイコンが大きく表示され、そのスペシャル変身の内容にあった画面に切替わる。例えば図5(A)に示す髪の色が変るスペシャルアイテムカードの入力ではヘア&メイクアップ画面77に切り変り、髪の色が変わり、Sアイコンがセットされる。所定秒以内に再度、このスペシャルアイテムカードをスキャンすることで、次の髪の色に変化する。

【0063】

図13は本発明のキャラクタ生成プログラムの動作シーケンス示すフローチャートを示し、これに基づき説明する。

尚、記憶媒体から読み出された、ベースキャラクタデータおよびキャラクタの一部を構成する部位データは、システムメモリに記憶され、キャラクタ生成プログラムによって読み出される。

【0064】

ベースキャラクタデータは、例えば、キャラクタがパジャマを着た姿のモデルデータであり、キャラクタの一部を構成する部位データは、それぞれ、例えば異なる顔つきの顔のモデルデータであったり、服装や帽子や靴、アクセサリなどのモデルデータである。

また、これらモデルデータに対応するテクスチャデータもベースキャラクタデータや部位データに含まれる。

【0065】

まず、ステップS01では、ベースキャラクタデータを読み込み、ベースキャラクタ画像を生成してディスプレイモニタに表示させる。

ステップS02では、タイマーカウントを開始させ、所定時間以内に遊戯者にカードの入力を行わせる。

ステップS03では、遊戯者によってカードリーダーから読み込まれたカードに記録されているコードが、第1のコードか第2のコードか判別する。

尚、おしゃれ魔法カード(属性H、D、F)を示す第1のコードには複数のカテゴリがあり、カテゴリとしては顔や服装、帽子、靴などがある。

各カテゴリ毎に複数種類の顔のモデルデータや服装のモデルデータ、帽子、靴などのモデルデータがある。

【0066】

第1のコードは、これら何れかのモデルデータと1対1で関連付けられてシステムメモリに記憶設定されている。

また、スペシャルアイテムカード（属性S）を示す第2のコードにも複数のカテゴリがあり、カテゴリとしては髪の色や肌の色、アクセサリなどがある。

この場合も各カテゴリ毎に複数種類の髪の色や肌の色を持つテキストチャデータやアクセサリのモデルデータがある。

【0067】

第2のコードと第1のコードの特徴の違いは、第2のコードは、これら何れかのカテゴリと1対1で関連付けられてシステムメモリに記憶設定されている点にある。

即ち、第2のコードは、1つのコードに対して複数のモデルデータまたはテキストチャデータと関連付けられている。

【0068】

キャラクタを生成するにあたり、キャラクタのバリエーションを増やすには、カードの種類を増やす必要があるが、カードの種類が増えると、所定時間内に所望のカードを選択して入力することが困難になるので、キャラクタを構成する主要な部位は第1のコードとして部位データと1対1に関連付け、キャラクタを構成する副次的な部位は、第2のコードとして部位データと1対多数で関連付け、同じコードを入力するたびに、選択される部位が順次変更されるようにしている。

【0069】

ステップS03により、第1のコードが読み込まれたと判断されると、ステップS04で、このコードに対応する部位データがシステムメモリから読み込まれて、ベースキャラクタデータの対応する部位を読み込まれた部位データに変更する。

例えば、顔データ1が読み込まれた場合は、キャラクタベースデータの顔部分のデータと入れ替える。

【0070】

また、このあと再度第1のコードと同じタイプの第3コードにより顔データ2が読み込まれたときは、先に読み込まれて変更された顔データ1を顔データ2に変更する。

キャラクタベースデータは、各部位データに対応して分割して記憶されているので、対応する部位データとの入れ替えが容易である。

【0071】

ステップS03により、第2のコードが読み込まれたと判断されると、ステップS05で、この第2のコードが何回読み込まれたかメモリ内に記憶されている読み込み回数データにより判断する。

ステップS05により0回であったと判定されると、読み込み回数データを1回に更新する。

ステップS05により1回以上（n回）であったと判定されると、読み込み回数データをn+1回に更新する。

【0072】

更にステップS08で更新された読み込み回数が、第2のコードに対応する部位データの数と同じ数に達したか否か判定する。

ステップS08で達したと判定されると、読み込み回数を0回に設定する。

これにより、1枚のカードでコードを入力するたびに選択される部位データが変更されるようになる。

【0073】

ステップS10では、第2のコードの対応するカテゴリ内でのステップS05での読み込み回数値に対応する部位データが選択されて、これをベースキャラクタデータの対応する部位または以前に変更された部位データと変更する。

ステップS11では、ステップS04、S10により変更されたベースキャラクタデータからキャラクタ画像を生成する。

【0074】

ステップS12では、ステップS02でカウントを開始したタイマー値が所定の値（制限時間）に達したか否か判定する。

ステップS12で所定値に達していないと判定されると、ステップS03に戻って再度どのコードが読み込まれたか判定して、キャラクタの部位を入れ替えるステップをタイマーが所定値になるまで繰り返す。

ステップS12で所定値に達したと判定されると、タイマーカウントをストップさせて値をリセットし、ステップS13で、メモリ内の第2のコードが読み込まれた読み込み回数値を0に戻す。

これにより、次のキャラクタ生成のときに最初に選択される部位データが同じになるので、部位の選択でキャラクタ画像を見なくともコードの入力回数を数えるのみで所望の部位データを選択することが出来るようになる。

【0075】

以上のステップにより入力したカードに対応するキャラクタ画像を生成される。

ステップS14ではカードゲーム装置として、入力したコードによって最終的に変更された全ての部位データから、遊戯者のキャラクタメイキングを評価する値を算出する。

評価は、各カテゴリ内の部位データに、例えばカジュアル、セクシー等の分類情報を設定しておき、各カテゴリ毎に、同じ分類の部位データが選択されていると判定されると評価値を加算し、異なった分類の部位データが混在していると判定されると評価値を減算する等により算出する。

また、予め、カジュアル、セクシー等の分類を遊戯者に報知しておき、選択された部位データのうち、報知していた分類に該当する部位データの数によって評価値を加算するようにしても良い。

【0076】

図14及び図15は、ヘア&メイクアップカードのアイテム番号毎のカードの表面を示している。アイテム番号は001から012までの12ヶ用意されている。

図16乃至図18は、ドレスアップカードのアイテム番号毎のカードの表面を示している。アイテム番号は001から024までの24ヶ用意されている。

図19及び図20はフットウェアカードのアイテム番号毎のカードの表面を示している。
アイテム番号は001から012までの12ヶ用意されている。

【0077】

図21は、おしゃれパワーの算定方法を示す図である。

おしゃれのポイントはダンス会場で目立つことであり、髪型・化粧、洋服、靴の3種類のカードの組合わせでオシャレパワー値が決まる。各おしゃれ魔法カードの持つ基本値は一定であり、おしゃれパワーの値は「カードと会場の相性」、「カード同士の相性」、「洋服とキャラクタ（ラブかベリーが選べる）の相性」で算定される。

【0078】

ヘア&メイクアップカードは、本実施例ではアイテム番号1から12まで用意されている。

ドレスアップカードは、アイテム番号1から24まで用意されており、このうち、二人の魔女の性格に合せ、ラブの方が似合う服装としてキュート（ボーイッシュ）なおしゃれが似合い、ベリーの方が似合う服装としてお嬢様系のおしゃれがポイントが高い。これは24枚のドレスアップカードのうち、キュート系の18枚がラブに似合うものとして設定されている。さらにベリーに似合う服装としてお嬢様系の18枚が設定されている。それぞれベリーに似合う服装としてB、ラブに似合う服装としてLのグループが設定されている。

【0079】

図22はおしゃれ魔法カードのデータの内容を示す。遊戯カードはバーコードがカードリーダーから入力されることで、遊戯装置内のカードテーブルを参照して、入力されたカードの属性、アイテム番号を引っ張ってきて、カードを特定する。
カードの属性とは何れの属性のカードであるかを示すH（ヘア&メイクアップ）、D（ドレスアップ）、F（フットウェア）、S（スペシャルアイテム）である。

さらにその属性のなかで、いずれのアイテム番号かにより、その属性での特定のアイテムを得るのである。

【0080】

各属性毎に、Hでは、アイテム番号に対応してステージ番号毎に数段階のパラメータが設定されている。つまり、ヘア&メイクではその会場（ストリート、舞踏会、アイドルステージ）に相応しいか、相応しくないかが数段階のパラメータにより設定されているのである。

【0081】

Dではアイテム番号に対応してステージ番号毎に同様にパラメータが設定されているだけでなく、二人の魔女の性格に合せてさらにパラメータが設定されている。つまりその服装がその会場に相応しいかどうかのパラメータと、いずれのかの魔女が好む服装かにより、数段階のパラメータが設定されており、その魔女の好む服装を選択することで高いポイントが獲得できるのである。

【0082】

Fではアイテム番号に対応してステージ番号毎に同様に数段階のパラメータが設定され、その会場に相応しいシューズかどうかでパラメータが変わるようになっている。

Sでは、アイテム番号に対応してH、D、Fの属性がパラメータとして設定される。

【0083】

図23にはおしゃれ魔法カードのパラメータの相関関係を示すブロック図を示す。

ドレスアップを示すDを中心にヘア&メイクを示すHとの相関パラメータが設定されている。つまりその服装に似合う髪型であるかどうかの数段階のパラメータで設定されている。

さらにドレスは2人の魔女の好みにあうかどうかで、パラメータが設定され、尚さらに会場に合う服装であるかどうかでパラメータが設定される。

【0084】

ヘア&メイクを示すHはステージとドレスとの相関パラメータを有している。

同様にフットウェアを示すFはドレスとステージとの相関パラメータを有している。

スペシャルアイテムを示すSは上記には当てはまらない特別な処理を施される。

【0085】

オシャレパワーは上記した相関パラメータから算定されるのである。これは遊戯者にとっては、その会場にあった、服装と魔女の性格を反映したおしゃれとすることを心がけることで、高いオシャレパワーとなるように設定されている。基本的にはトータルコーディネートを中心に心がけることで高いポイントが得られる。つまり、図21に示すドレスアップカードの欄に示すおしゃれを取り入れるとが一番高いポイントに設定されている。

しかし、遊戯者は必ずしも、手持ちのおしゃれ魔法カードではそのおしゃれが出来ない場合が通常であろうから、なるべくそれに近いおしゃれをさせることが高得点に近くなる。

【0086】

図24はダンスバトル画面を示す。ここでは会場をストリートとしてあり、二人の魔女の少女がおしゃれ魔法で変身した姿で、二人でダンスバトルを繰り広げる。ダンスバトル画面80のにはそれぞれのキャラクタ72a、72bが並び、画面の左右にはそれぞれのキャラクタのダンスのいけてる度を示すインジケータ81a、81bが縦に表示されている。画面の左右の上には前述したパラメータから算出したおしゃれパワー値がそれぞれ名前と共に示されている。ここではラブが200、ベリーは170のおしゃれパワー値を有している。

【0087】

この画面では音楽・リズムに合わせて押しボタンを押して入力を行なう。遊戯者がラブまたはベリーに気合を送り、おしゃれの変身を持続させる、ちゃんとおしゃれ（変身）が来ている時は、時間と共に「いけてる度」が増えていく。増え方はおしゃれパワーの値により変化する。うまく入力できないと、魔法がとけてパジャマ姿に戻ってしまい、その間

は「いけてる度」が増えないのである。

画面の下隅に入力判定部 82a、82b が表示され、音楽・リズムに合わせてオシボタンをうまく押すことができると○印が表示され、失敗すると×印が表示される。そしてうまく押せた場合にはさらにいけてる度のインジケータ 81a、81b が上がり、失敗すると上がらないのである。

【0088】

図 25 は入力するタイミングを示すタイムチャートである。ここでは 4 拍子をもとに説明する。

スピーカからは 4 拍子の音楽が流れており、遊戯者はタイミングよく 4 拍子に合わせて押しボタンを押すことが必要である。スピーカから流れている音楽は (A) に示すように各拍子の一拍手前でシャカという音を発生させ、各拍子でタンというタンバリンの音を出力している。遊戯者はこのタンで押しボタンを入力すると成功となるのである。また並行してベース音楽が (B) に示すように背景音楽として全体にわたり流れている。

従って、遊戯者は 4 拍子に合わせてタイミングを取りながら、各拍子（下向の大きな三角）で入力ボタンを押すのである。一拍前で発生されるシャカという音は小さい三角で示されている。入力タイミングの誤差 83 は各拍子の前後 1 拍程度が望ましい。このようにして遊戯者はシャカという合の手になる音を聞いてボタンを押すあるいは、4 拍子のタイミングを自分で取りながら入力ボタンを押すことでダンスをするのである。

後半になると、入力する間隔が短くなり、難しくなるが、タイミングを取り入力ボタンを押すことで、いけてる度のインジケータを増やすことができる。

【0089】

図 26 はアイドルステージでのダンスバトルを示している。図 26 (A) でのダンスバトルで、ラブがおしゃれに変身してダンスを踊っているが、押しボタンをタイミングよく押せないと入力判定部 81a は×の連続となり、そのうちに魔法がとけてしまい (B) に示すようにラブがパジャマ姿 72a に戻ってしまうのである。その間はいけてる度のインジケータが増えないのである。

【産業上の利用可能性】

【0090】

本願は各種のカードゲーム機に応用が可能であり、業務用ゲーム機ばかりでなく、バーコードリーダを有することで家庭用のゲーム機や携帯用ゲームにも利用が可能である。

【図面の簡単な説明】

【0091】

【図 1】 カード入力可能な遊戯装置の一例である。

【図 2】 本願遊戯装置に用いるおしゃれ魔法カードの一例（ヘア&メイクアップカード）である。

【図 3】 おしゃれ魔法カードのなかのドレスアップカードである。

【図 4】 おしゃれ魔法カードのなかのフットウェアカードである。

【図 5】 おしゃれ魔法カードのなかのスペシャルアイテムカードである。

【図 6】 遊戯カードのカードリーダ本体の三面図である。

【図 7】 カードリーダ本体の内部構造を示す図である。

【図 8】 カードリーダの内部側面と遊戯カードをスキャンする状態を示す図である。

【図 9】 情報処理装置のブロック図である。

【図 10】 ダンスパーティのステージを示す図である。

【図 11】 本遊戯の全体の進行をモニター画面の絵と共に説明する図である。

【図 12】 おしゃれ魔法カードでの着せ替えについて説明する図である。

【図 13】 本発明のキャラクタ生成プログラムの動作シーケンスを示すフローチャートである。

【図 14】 ヘア&メイクアップカードのアイテム番号毎のカードの表面である。

【図 15】 ヘア&メイクアップカードのアイテム番号毎のカードの表面である。

【図 16】 ドレスアップカードのアイテム番号毎のカードの表面である。

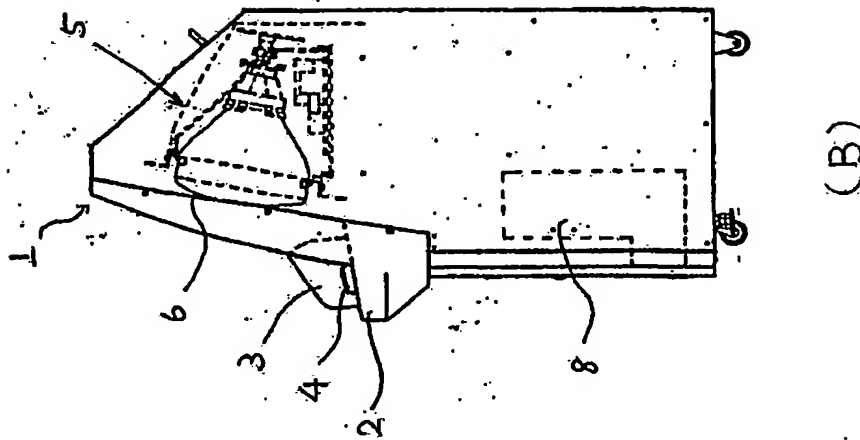
- 【図 1 7】 ドレスアップカードのアイテム番号毎のカードの表面である。
- 【図 1 8】 ドレスアップカードのアイテム番号毎のカードの表面である。
- 【図 1 9】 フットウェアカードのアイテム番号毎のカードの表面である。
- 【図 2 0】 フットウェアカードのアイテム番号毎のカードの表面である。
- 【図 2 1】 おしゃれパワーの算定方法を示す図である。
- 【図 2 2】 おしゃれ魔法カードのデータの内容である。
- 【図 2 3】 おしゃれ魔法カードのパラメータの相関関係を示すブロック図である。
- 【図 2 4】 ダンスバトル画面である。
- 【図 2 5】 入力するタイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 2 6】 アイドルステージでのダンスバトルを示している。

【符号の説明】

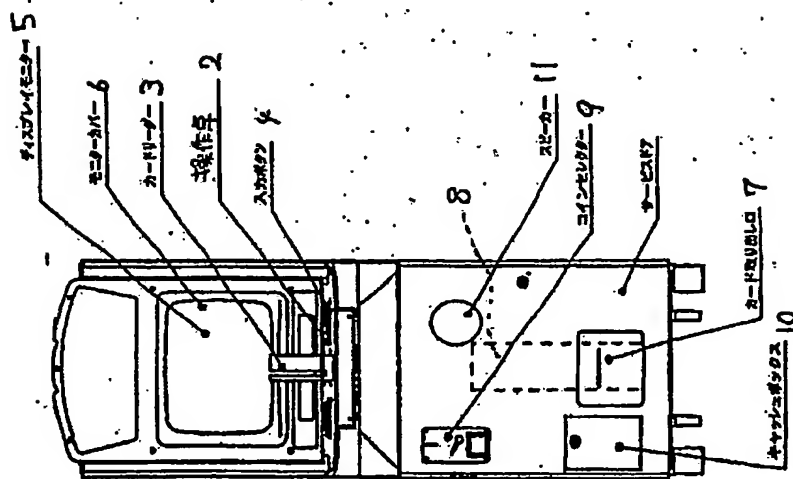
【 0 0 9 2 】

- 1 … 遊戯装置
- 3 … カードリーダー
- 4 … 入力ボタン
- 5 … ディスプレイモニター
- 7 … カードディスプレイエンサー
- 1 1 … スピーカー

【書類名】 図面
【図 1】

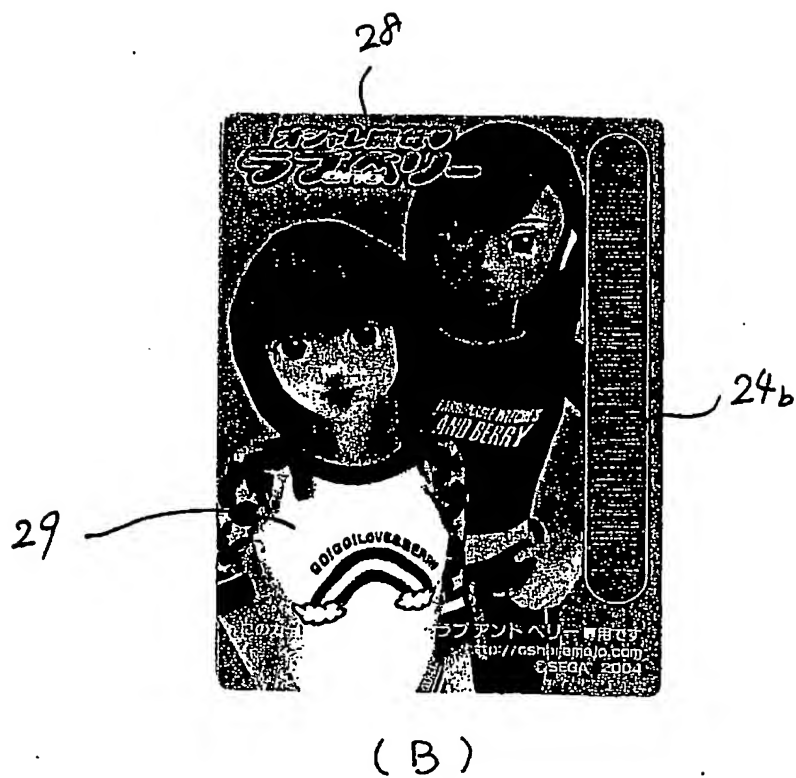
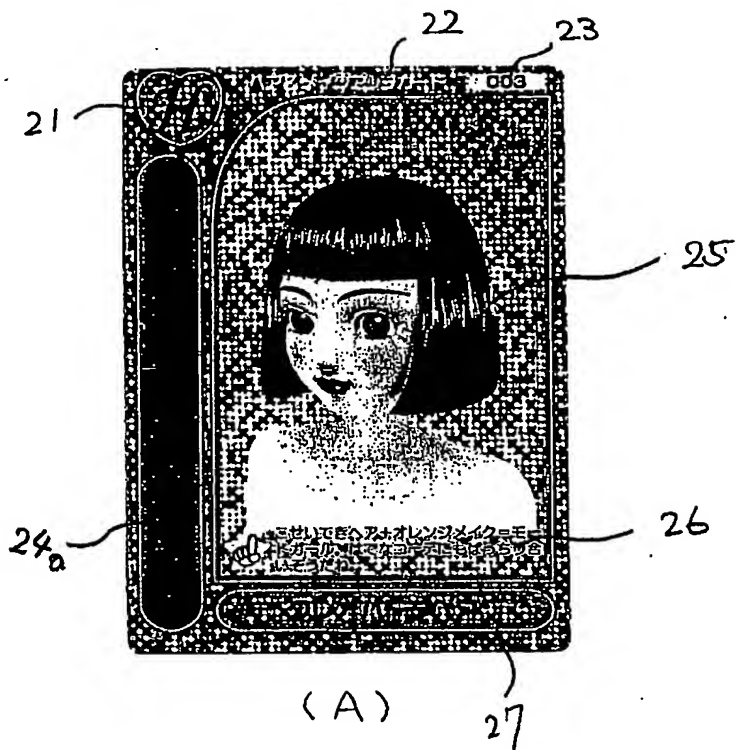


(B)

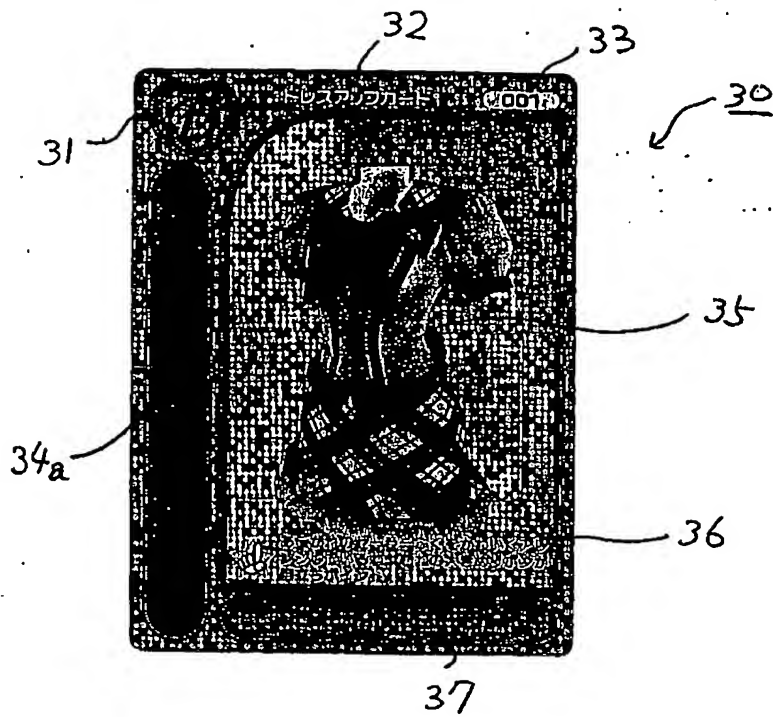


(A)

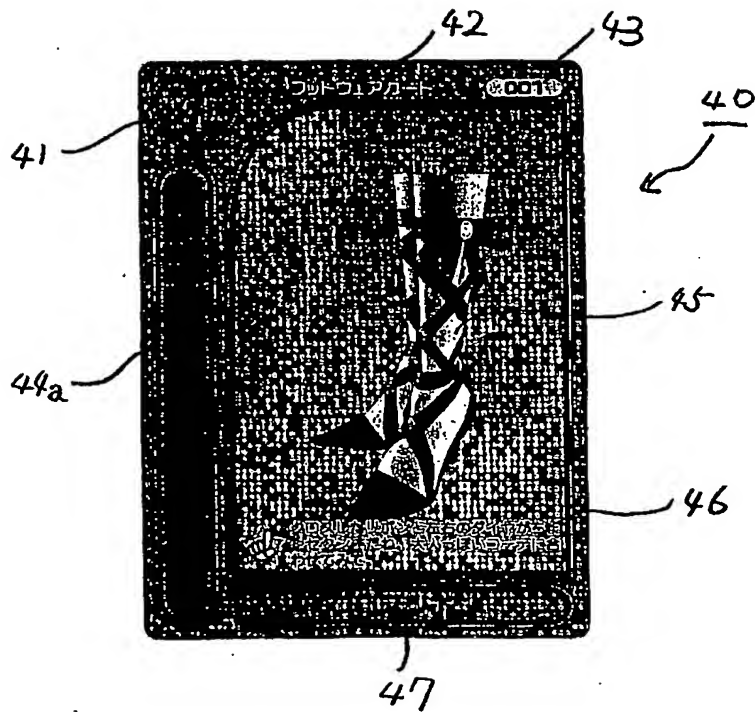
【図2】



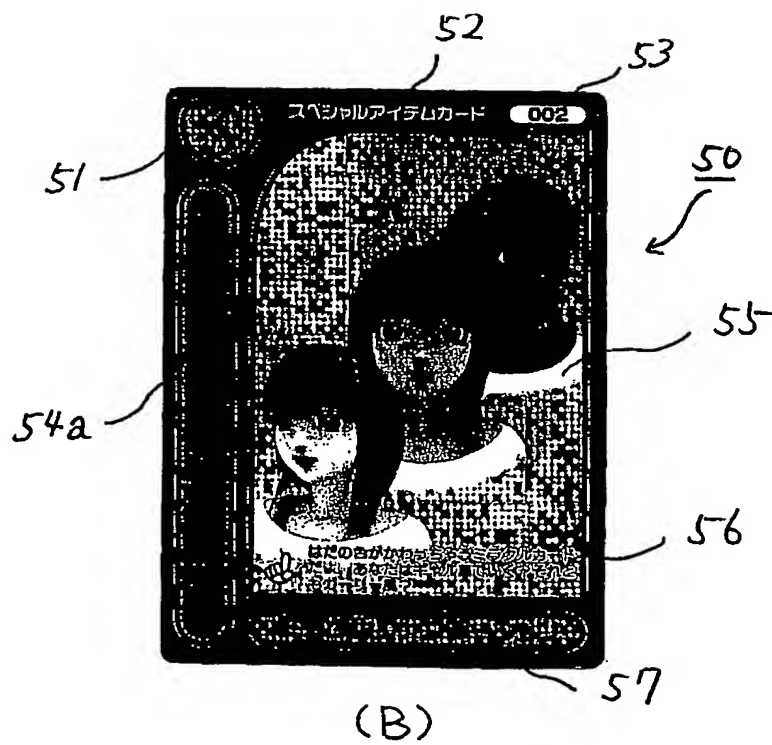
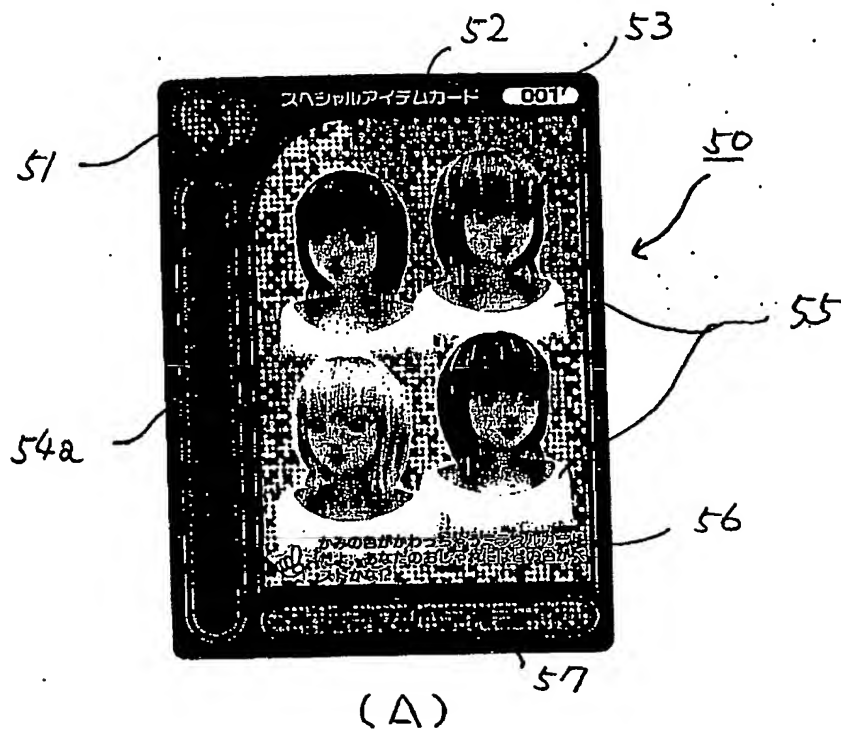
【図 3】



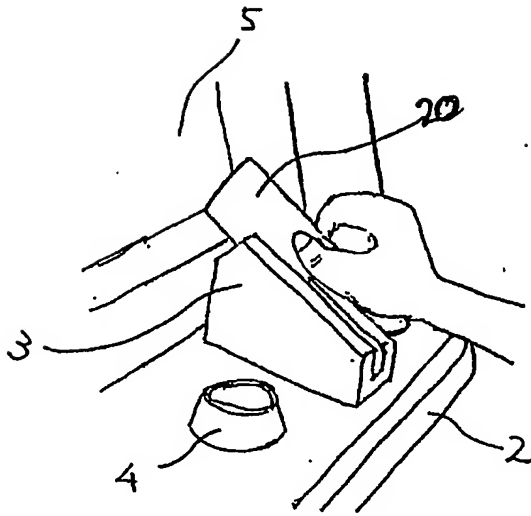
【図 4】



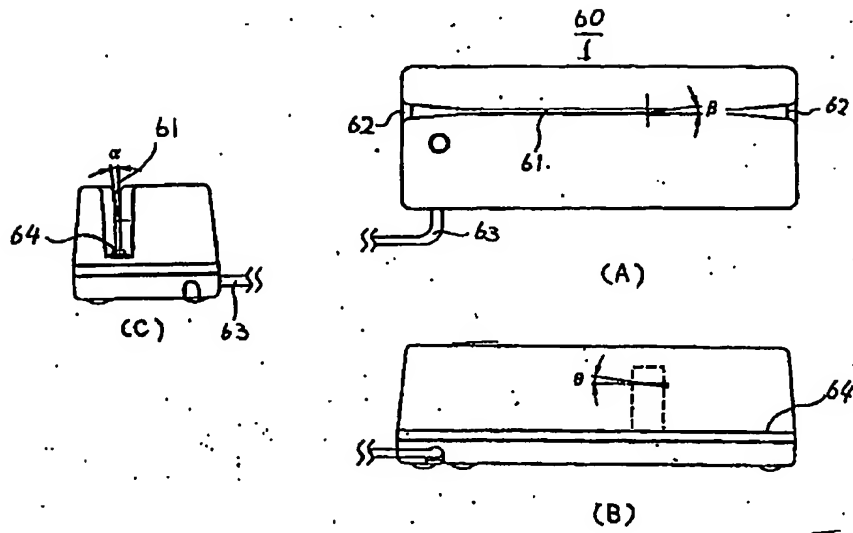
【図 5】



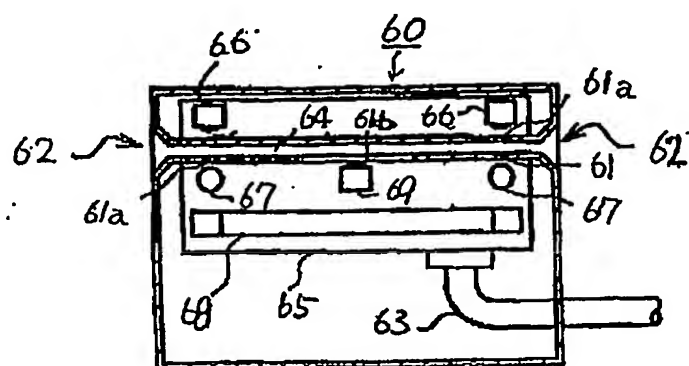
【図 6】



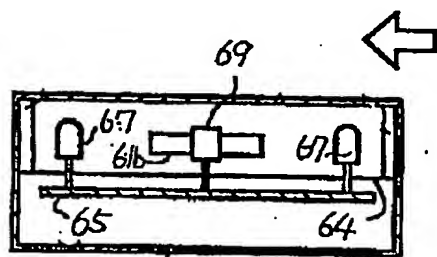
【図 7】



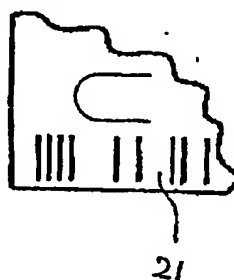
【図8】



(A)

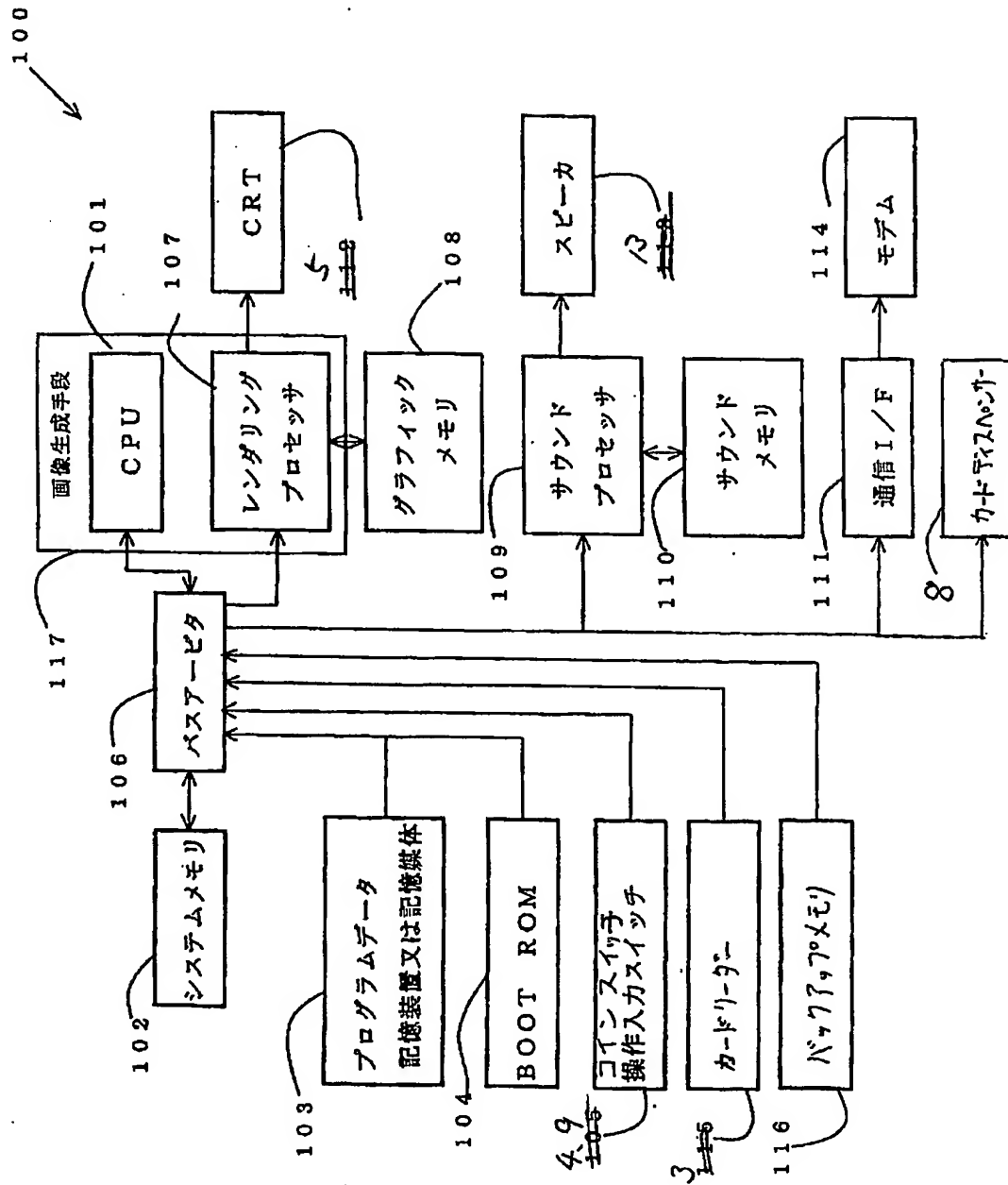


(B)

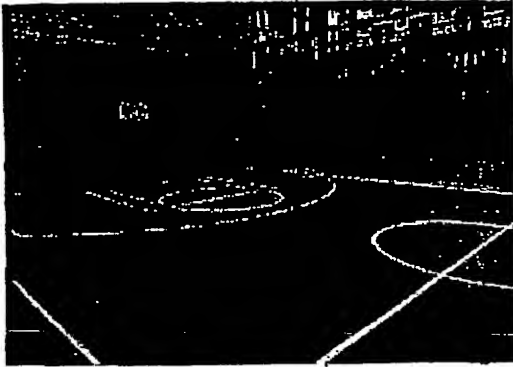


21

【図9】



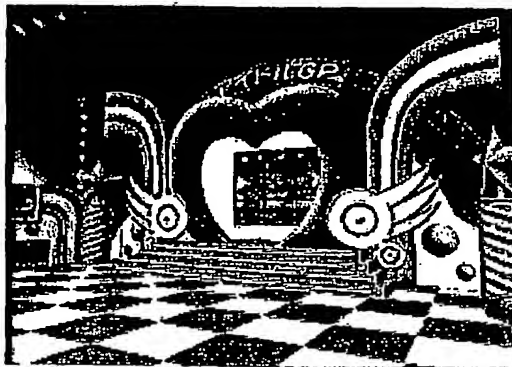
【図10】



(A)



(B)

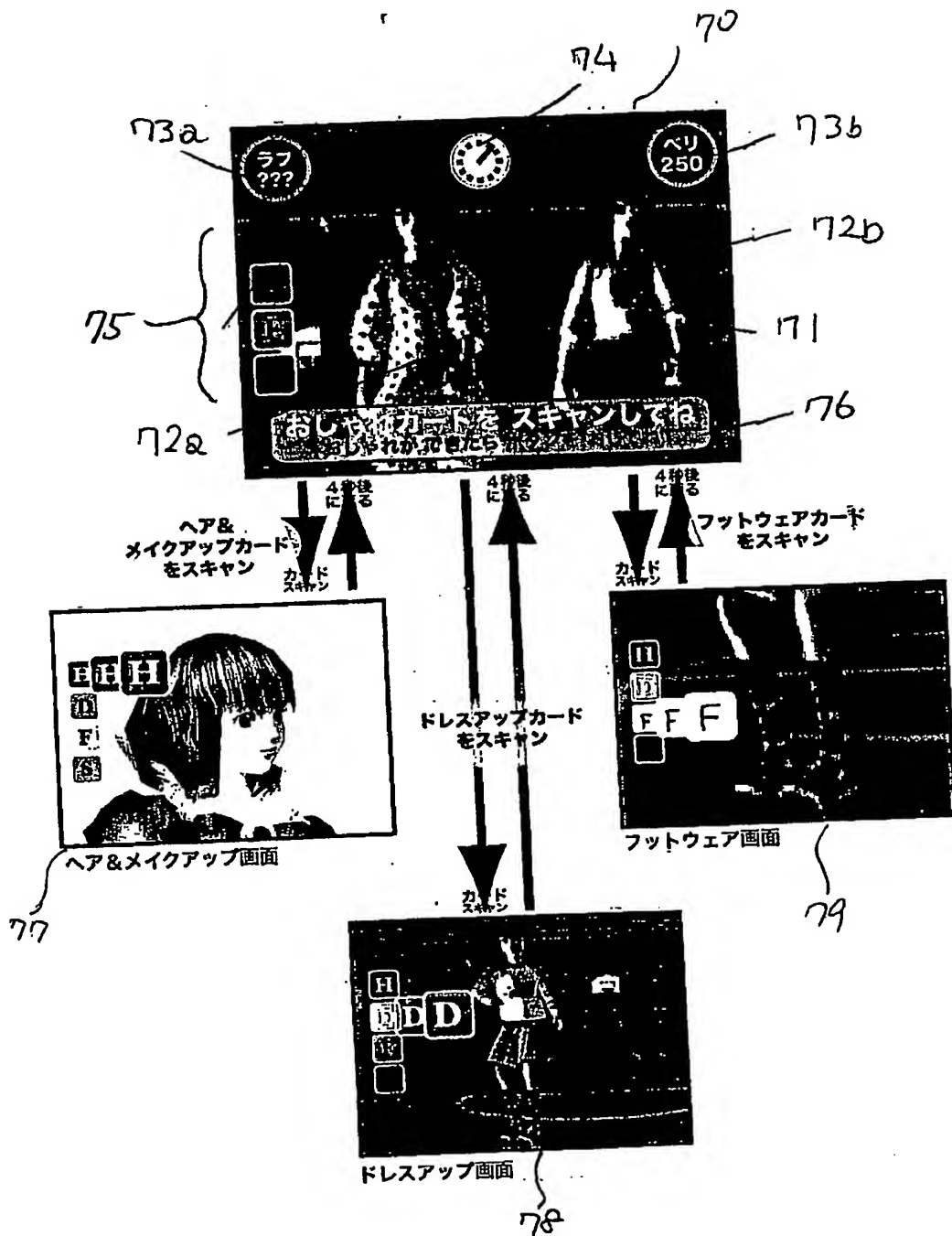


(C)

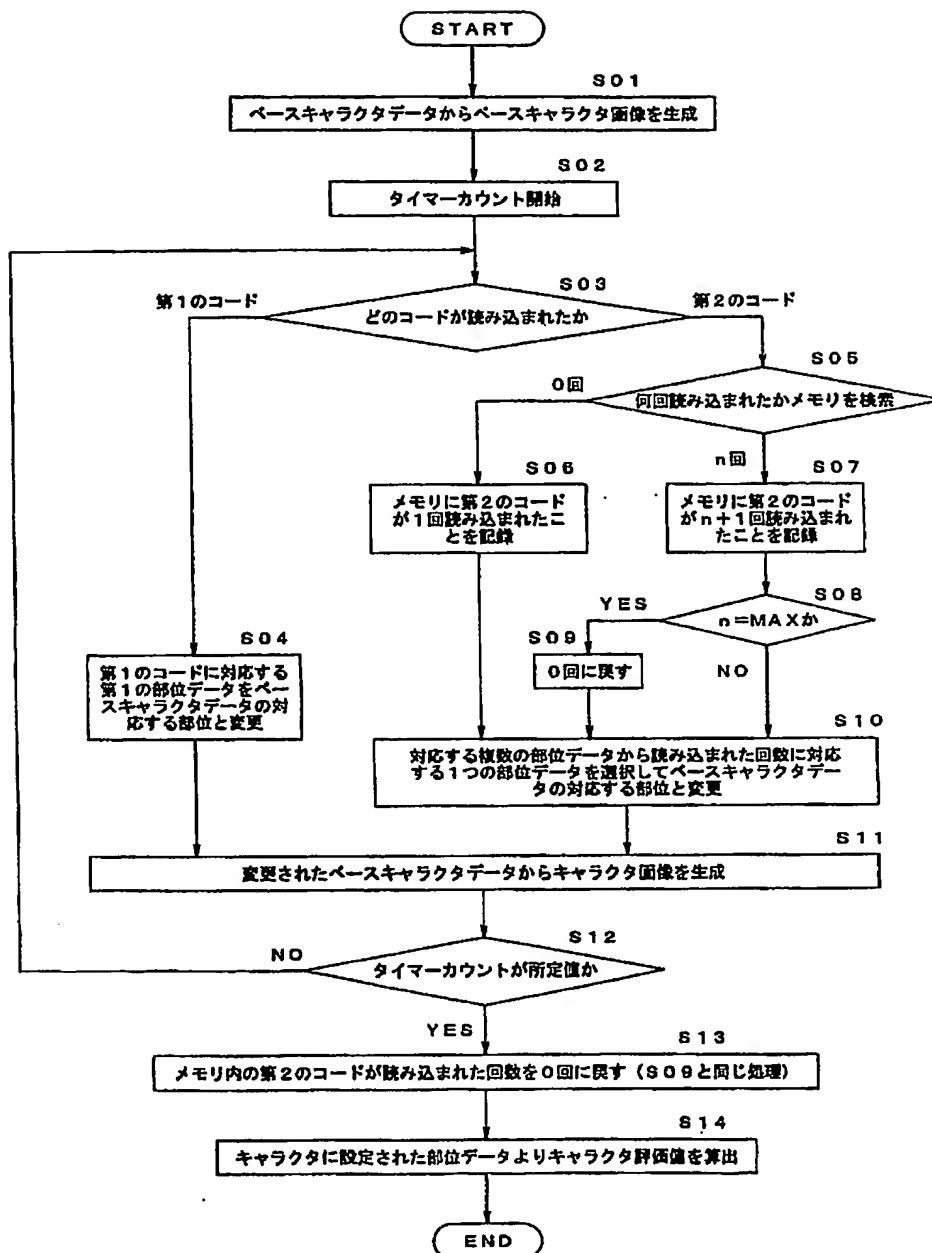
【図 11】



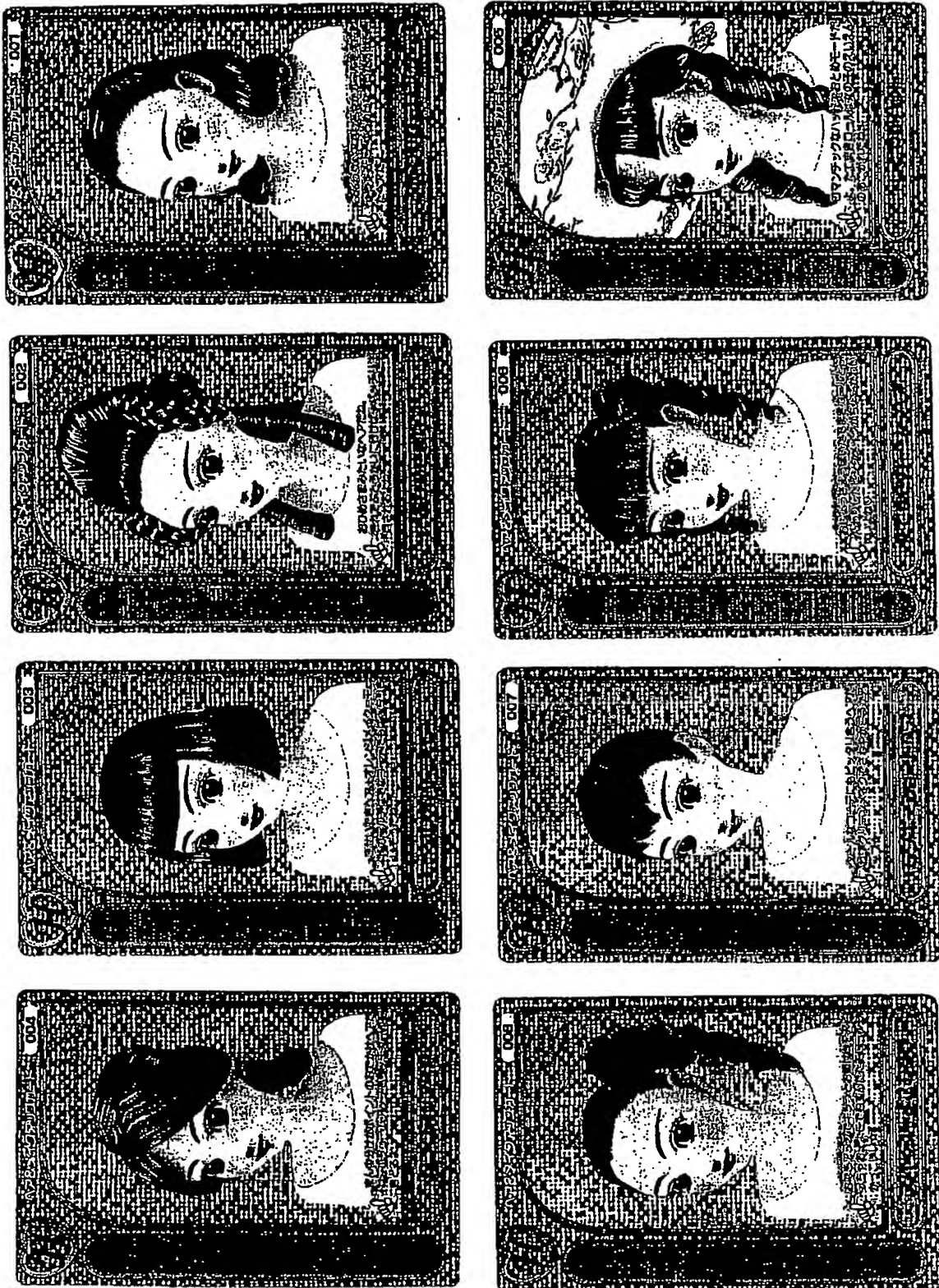
【図12】



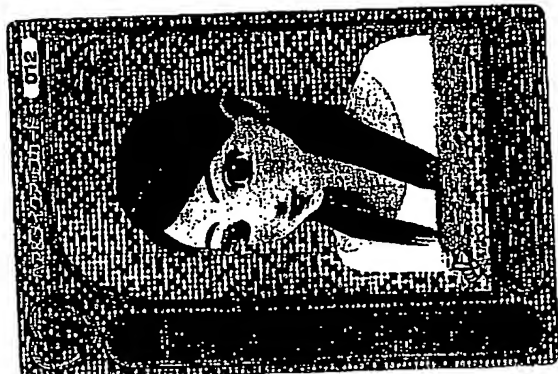
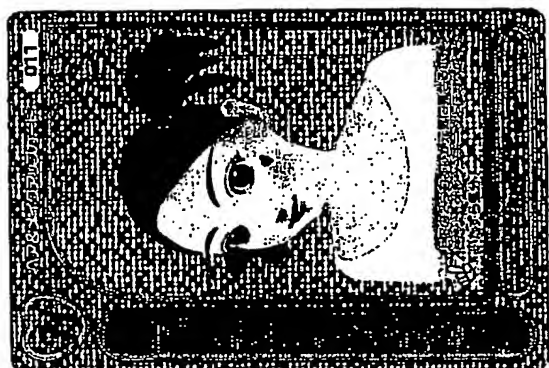
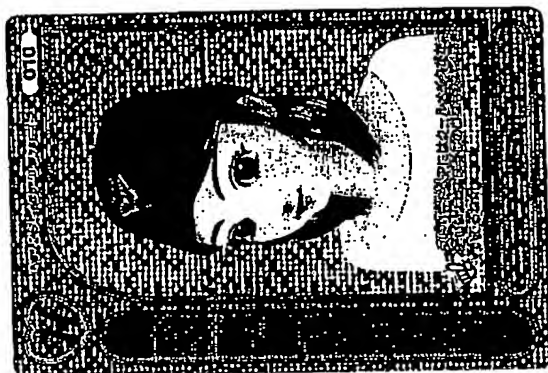
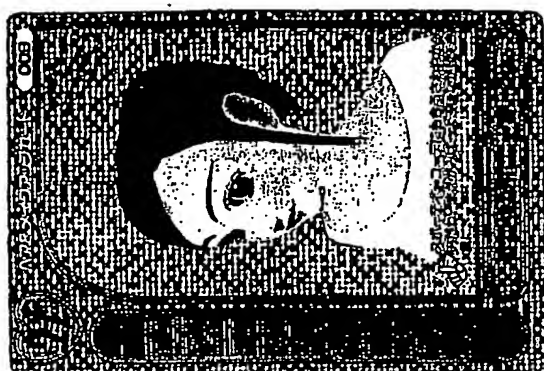
【図13】



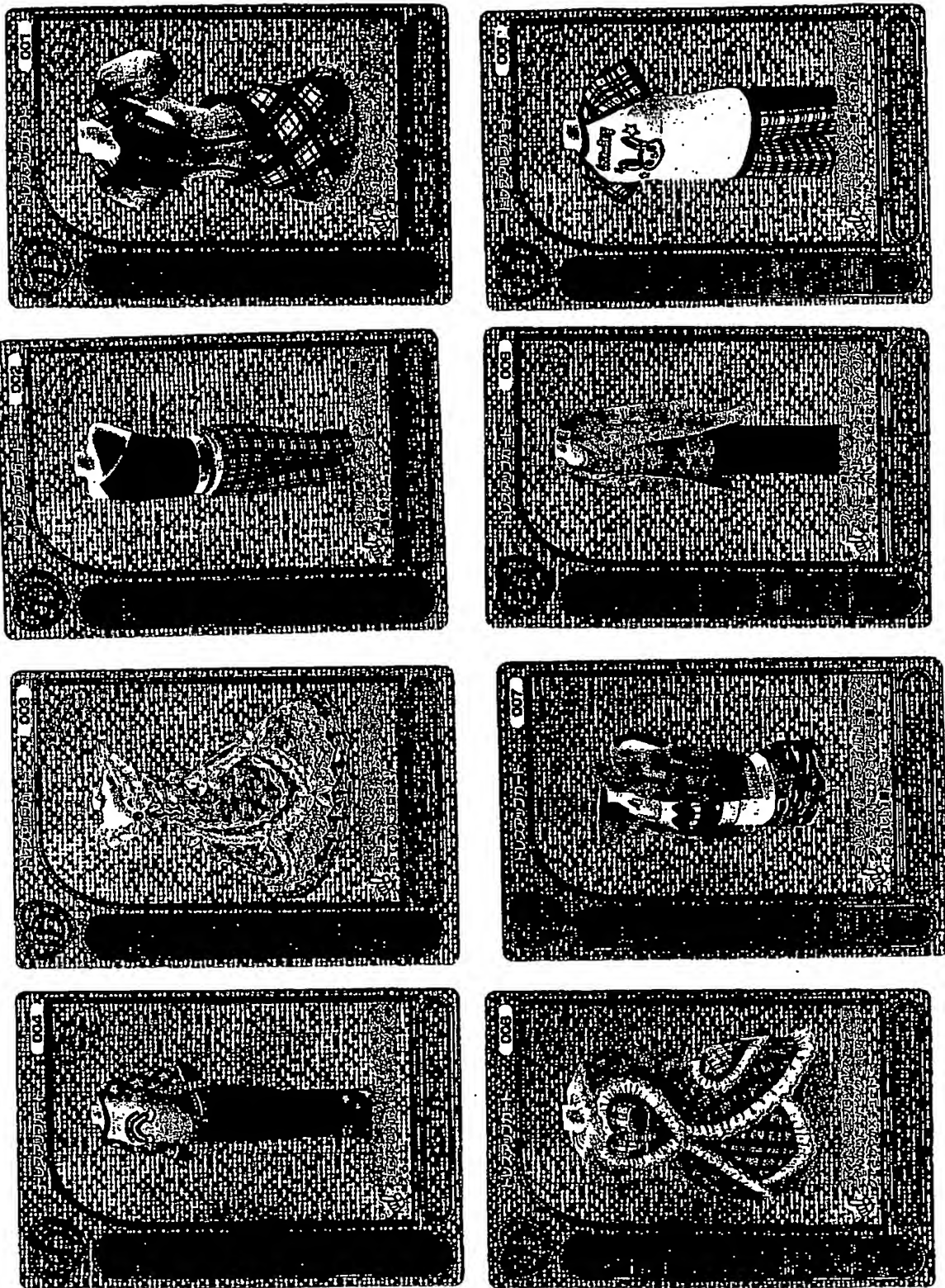
【図 14】



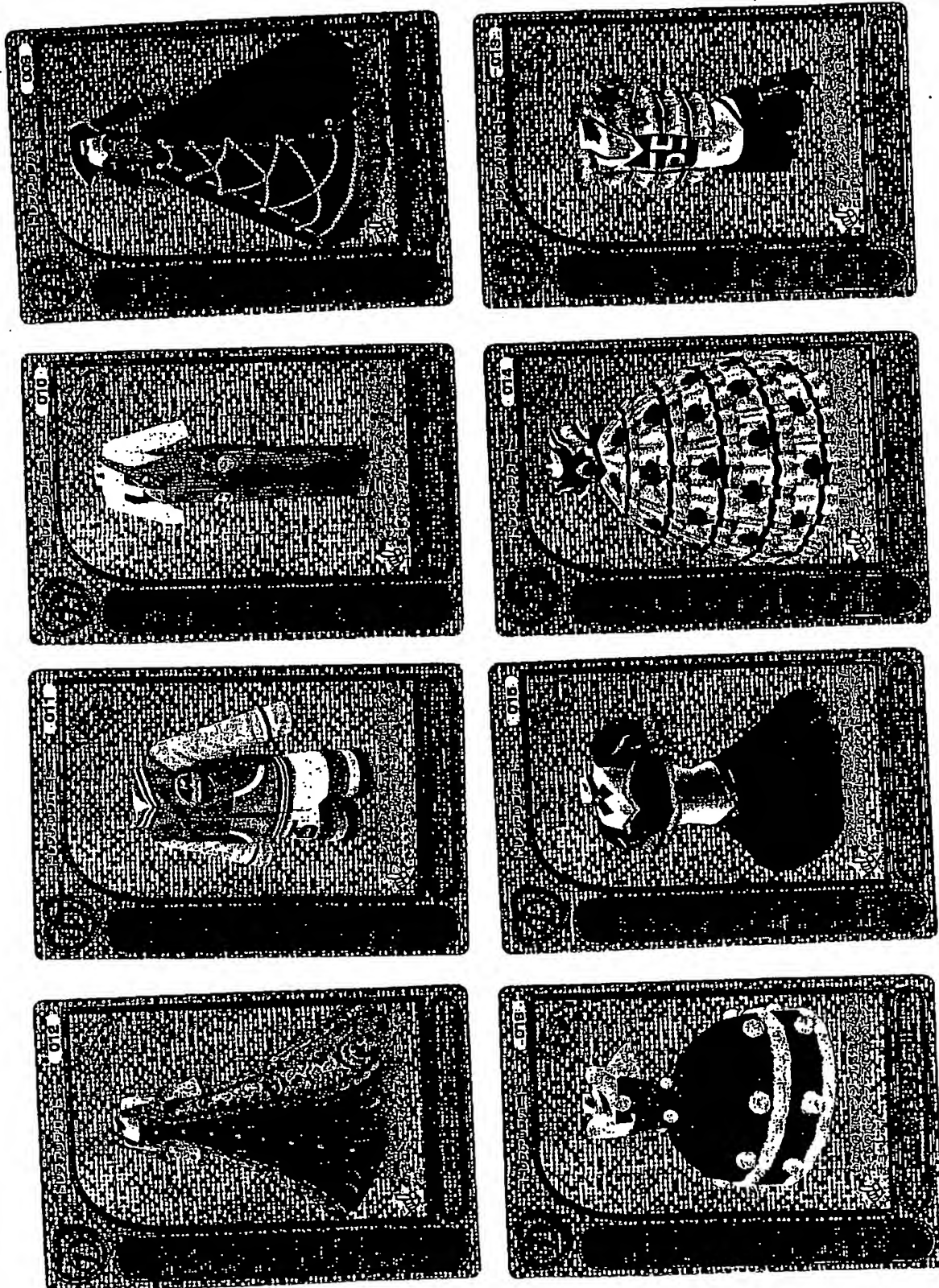
【図15】



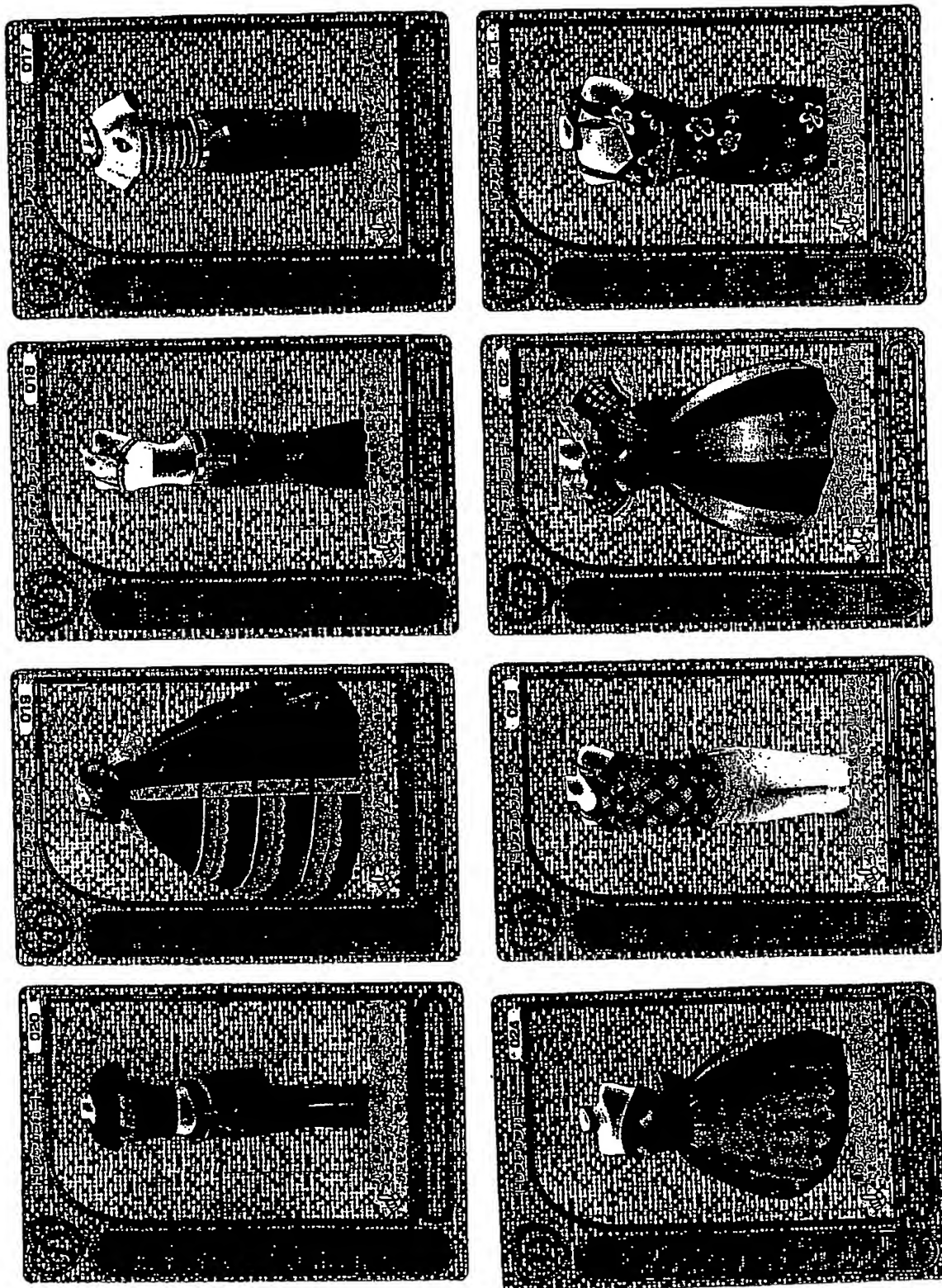
【図16】



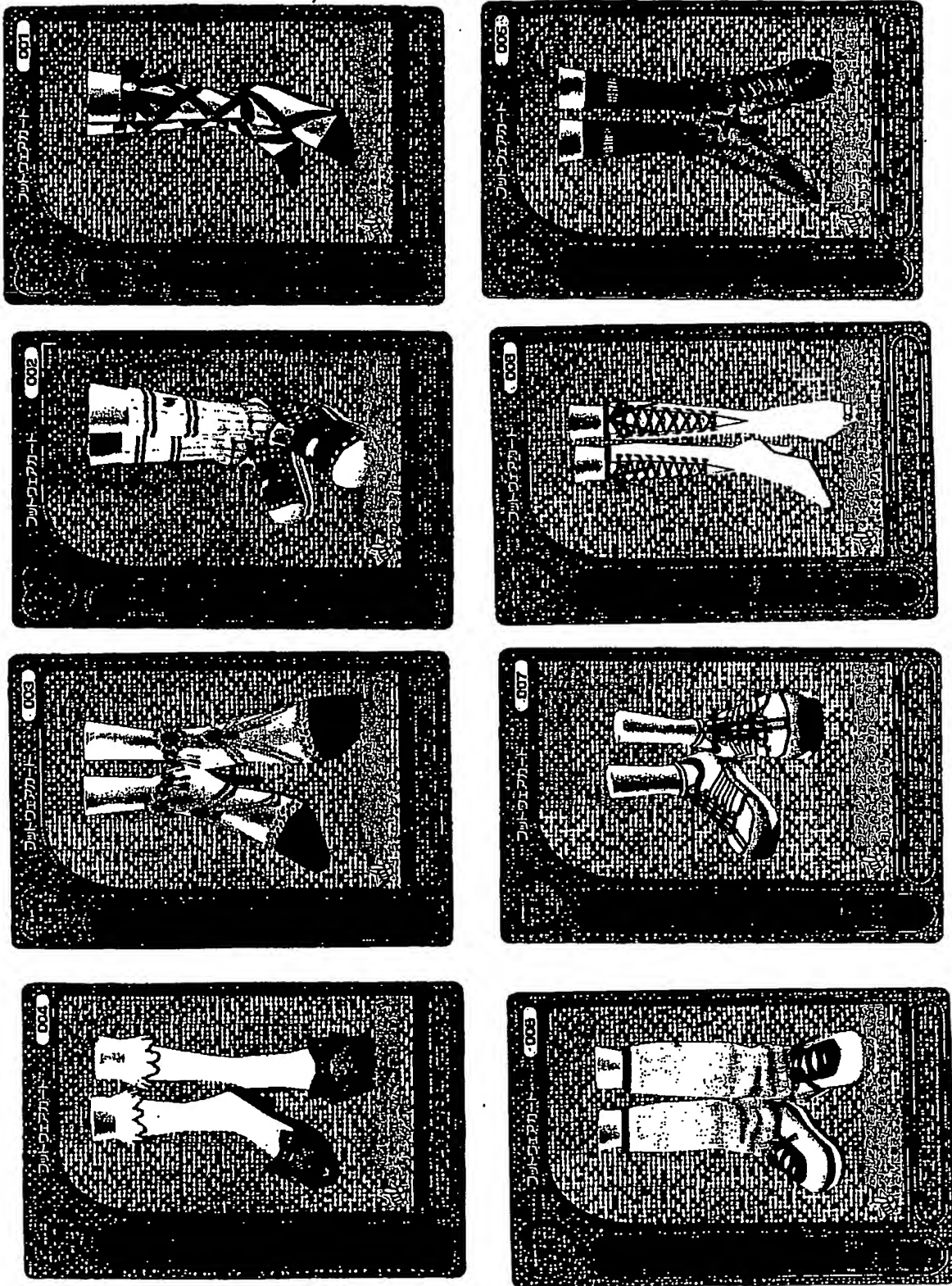
【図17】



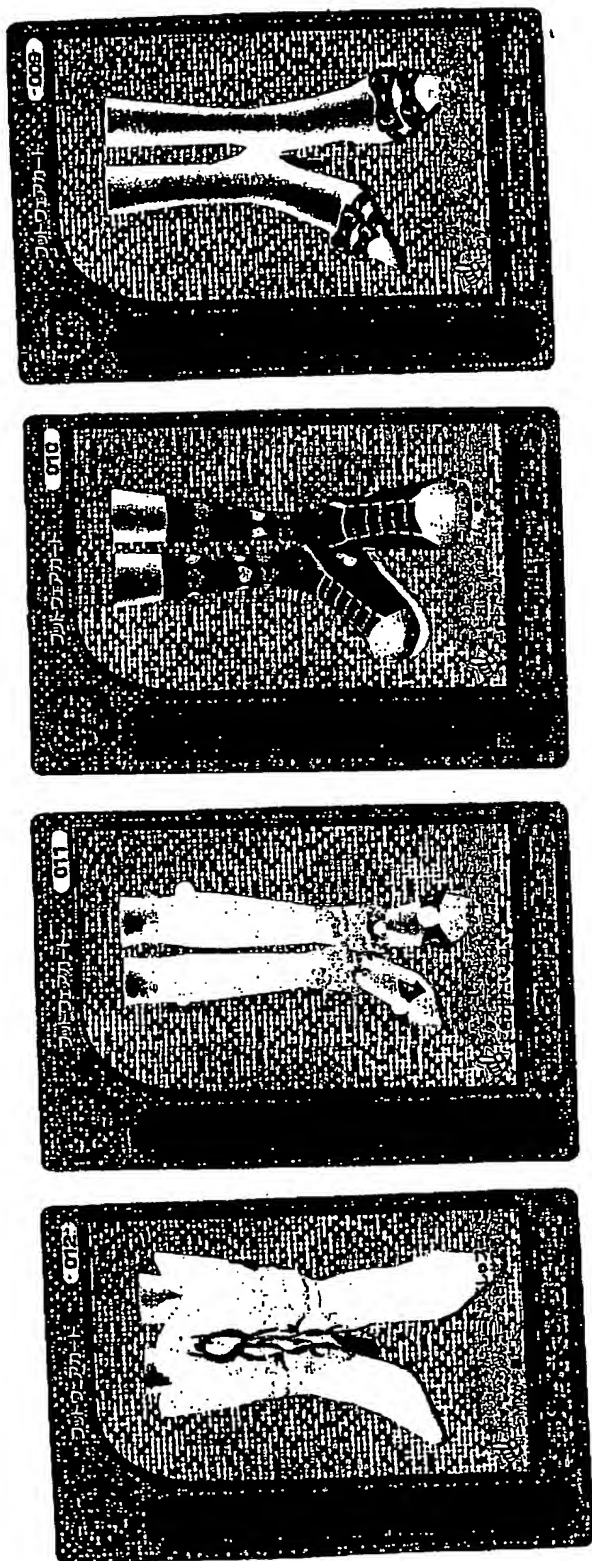
【図18】



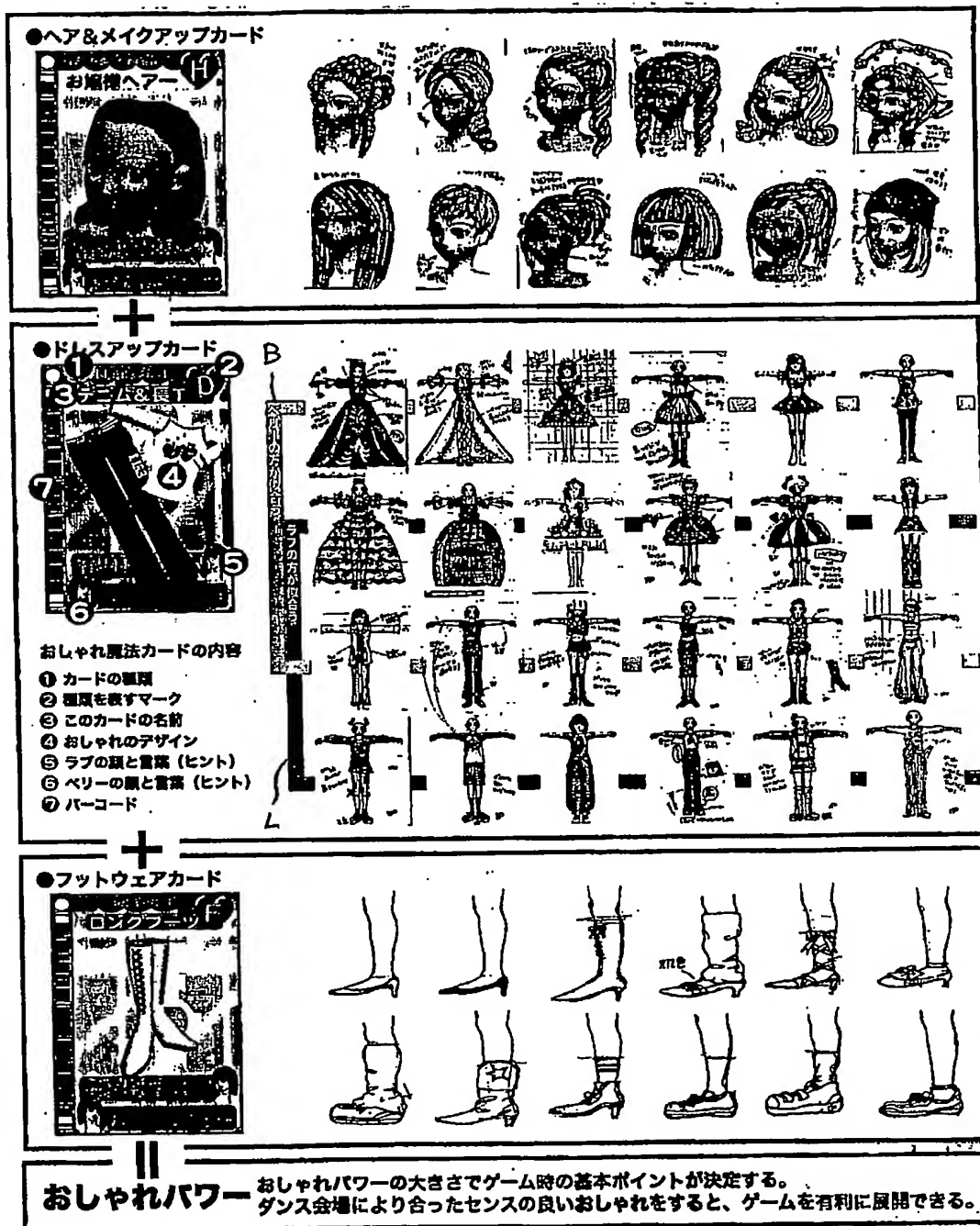
【図19】



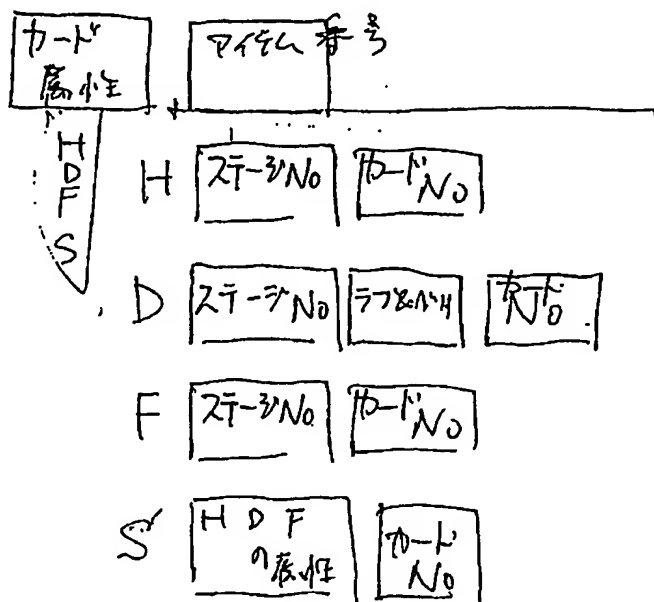
【図 20】



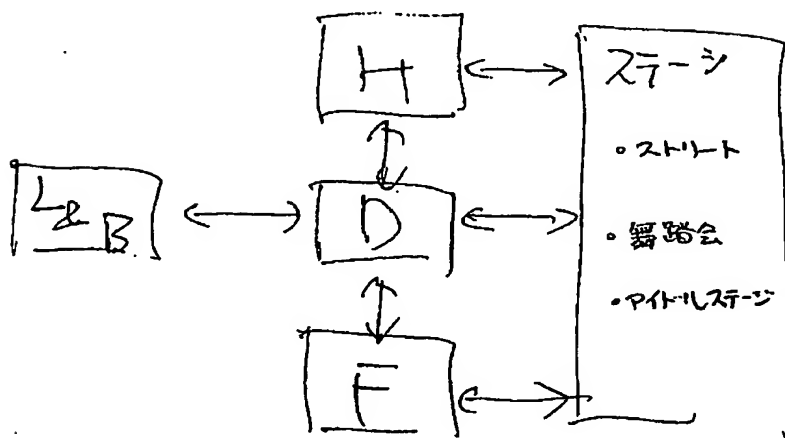
【図 21】



【図 22】

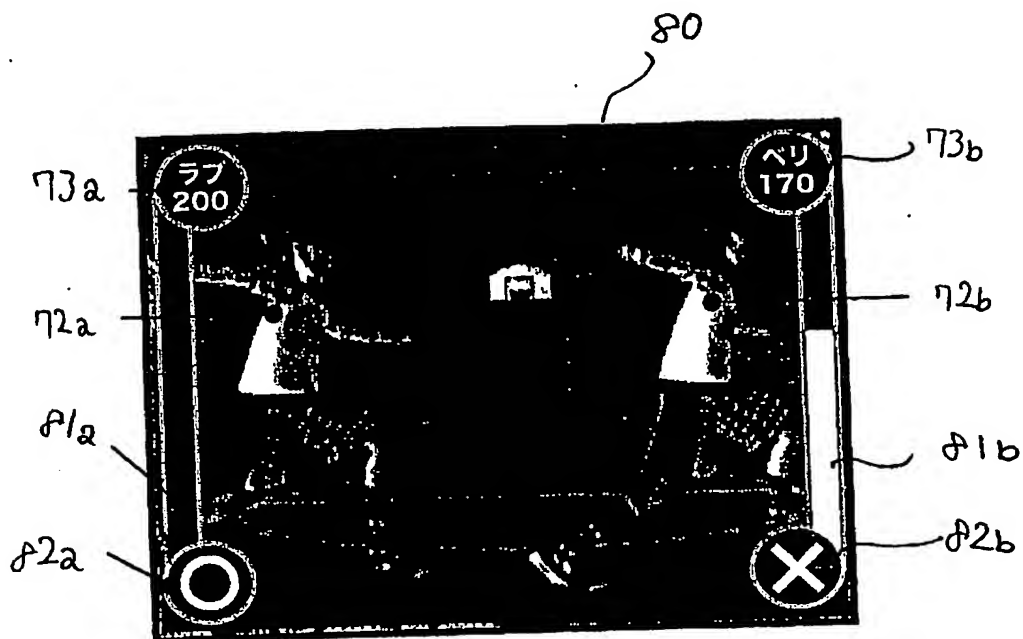


【図 23】

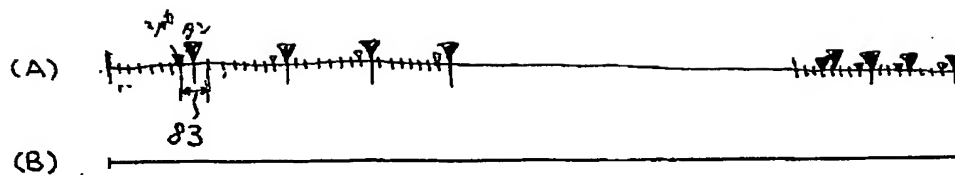


S は 特別に処理

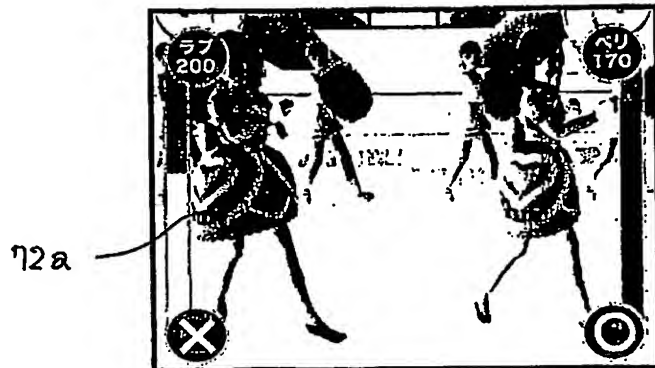
【図 24】



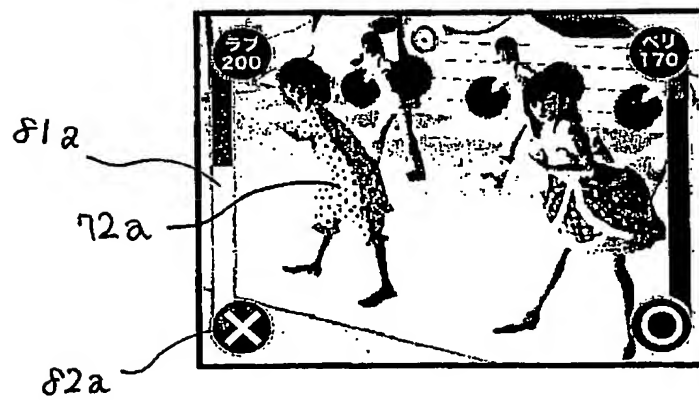
【図 25】



【図 26】



(A)



(B)

【書類名】要約書

【要約】

【課題】第1のコードと第2のコードからキャラクタ画像を生成することを可能にする。

【解決手段】複数種類のカードに記録されたそれぞれのコードを読み込むコード読み込み手段と、前記読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、前記生成されたキャラクタの評価を、前記組み合わせたコードに基づいて行うキャラクタ評価手段と、を有するカードゲーム装置であって、前記複数のコードのうち、第1のコードに対応する前記キャラクタの一部を構成する第1の部位データと、第2のコードに対応する前記キャラクタの他の一部を構成する第2の部位データおよび第3の部位データと、前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータとを少なくとも記憶する記憶手段。

【選択図】図13

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2004-163882
受付番号	20400830301
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成16年 7月 9日

<認定情報・付加情報>

【手数料の表示】

【納付金額】	16,000円
--------	---------

特願 2004-163882

出願人履歴情報

識別番号

[000132471]

1. 変更年月日

2000年11月 1日

[変更理由]

名称変更

住 所

東京都大田区羽田1丁目2番12号

氏 名

株式会社セガ